



# Bachelorarbeit

Frau Olga Majeru

***„Leben wir im Simulakrum?“***

**Eine Studie zum Schein/Sein-Problem in der medial vernetzten Gesellschaft**

2014

# **BACHELORARBEIT**

---

## ***„Leben wir im Simulakrum?“***

**Eine Studie zum Schein/Sein-  
Problem in der medial vernetzten  
Gesellschaft**

Autorin:

**Frau Olga Majeru**

Studiengang:

**Film und Fernsehen**

Seminargruppe:

**FF09w1-B**

Erstprüfer:

**Prof. Dr. Detlef Gwosc**

Zweitprüfer:

**Dr. Walther Ziegler**

Einreichung Berlin, 19.05.2014:

# **BACHELOR THESIS**

---

***„Do we live in simulacrum”?***

**A study of the appearance/being  
problem in the media networked  
society**

author:

**Ms. Olga Majeru**

course of studies:

**Film and TV**

seminar group:

**FF09w1-B**

first examiner:

**Prof. Dr. Detlef Gwosc**

second examiner:

**Dr. Walther Ziegler**

Submission Berlin, 19.05.2014

## **Bibliografische Angaben:**

Majeru, Olga:

### **„Leben wir im Simulakrum?“**

**Eine Studie zum Schein/Sein-Problem in der medial vernetzten Gesellschaft**

### **„Do we live in simulacrum“?**

**A study of the appearance/being problem in the media networked society**

66 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2014

## **Abstract.**

Realität, objektive Realität, Imagination, Original, Kopie, Abbild, Trugbild, Wahrnehmung, Medien, Phantasie, Zeichen, Simulakrum, simulierte Realität, Hologramm. Wir denken, dass wir unsere Welt kennen. Wir denken, dass wir vieles verstehen können. Wir denken, dass die Welt um uns herum so ist, wie wir sie sehen.

# ***„Leben wir im Simulakrum?“***

## **Eine Studie zum Schein-Sein Problem in der medial vernetzten Gesellschaft**

### **Inhaltsverzeichnis**

Einleitung	
1. Einordnung der Fragestellung nach der „realen und scheinbaren Welt“ .....	1
1.1 Definition des Begriffs „Simulakrum“ .....	3
1.2 Die Phasen der Entwicklung des Images (Scheins) .....	4
1.3 Die drei Entwicklungsstufen und das Zeitalter der Simulation bei Baudrillard .....	5
1.3.1 Die erste Ordnung oder die Imitation .....	5
1.3.2 Die zweite und dritte Ordnung .....	7
1.3.3 Die Metaphysik des Codes .....	10
2 Die Schein-Sein-Problematik in der Antike und heute .....	11
2.1 Die wahre und die scheinbare Welt bei Platon .....	12
2.1.1 Platons Höhlengleichnis .....	15
2.2 Die zentrale Frage: Leben wir in einer simulierten Welt? .....	17
3 Sind wir tatsächlich Gefangene einer medial vernetzten Konsumwelt? Der moderne Aspekt des Schein-Sein-Problems .....	18
3.1 Die Massenmedien .....	18
3.2 Die Massen .....	20
3.2.1 Test .....	21
3.3 Film und Fernsehen: reizüberflutetes .....	25
Simulacrum der Außenwelt statt Kontemplation .....	25
3.3.1 „Reality-Katastrophe“ jeden Tag im Fernsehen .....	25
3.3.2 Film .....	28
3.4 Demokratie .....	30
3.4.1 Krise der Demokratie nach Baudrillard .....	32
3.5 Konsumgesellschaft .....	33

3.5.1	Pop Art.....	38
3.5.2	Der Körper – der schönste Gegenstand des Konsums .....	38
3.5.4	Mystik der Fürsorge.....	39
3.5.5	Anomie in der wohlhabenden Gesellschaft .....	39
3.6	Mode: Es wird Image statt Kleidung verkauft .....	40
3.7	Werbung: Zeichen sind längst wichtiger als      Gebrauchsfunktionen .....	41
4	Schein oder Sein? Wissenschaftlich-philosophische Versuche der Realitätsvergewisserung .....	43
4.1	Träume ich oder bin ich? Rene Descartes Zweifel .....	43
5	Was ist Zeit? Die physikalischen und philosophischen Erkenntnisse.....	48
5.1	Definition der Zeit.....	48
5.2	Disziplinäre Zeitbegriffe.....	49
5.3	Relativität der Zeit .....	50
5.3.1	Die Zeit in der speziellen Relativitätstheorie.....	50
5.3.2	Die Zeit in der allgemeinen Relativitätstheorie (im Gravitationsfeld).....	51
5.4	Die Gegentheorien .....	51
5.4.1	Zeitlose Physik .....	53
5.5	Die Zeit in der Philosophie.....	54
5.6	Fazit .....	55
6	Das Universum als Hologramm. Existiert die objektive Realität oder ist das Universum eine Täuschung? Das Experiment von Alain Aspect .....	55
6.1	Die Stringtheorie .....	58
7	Unser Universum als perfekte Simulation. Nick Bostroms      radikaler Verdacht .....	60
8	Schlusswort/Ergebnis .....	62
	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>67</b>
	<b>Eigenständigkeitserklärung.....</b>	<b>69</b>

## **Einleitung**

In dieser Arbeit wird untersucht, wie weit sich in der modernen Gesellschaft das „Sein“ bereits vom „Schein“ entfernt hat. Es wird untersucht, wie weit entfernt sich das „Sein“ vom „Schein“ im Weltbild der modernen Gesellschaft befindet, wie real das Bild von der Welt ist, wie man Erfahrungen macht und welche Rolle dabei die Simulakren spielen, die sich in der postmodernen Gesellschaft prächtig entwickeln. Die Simulakren verbreiten sich meistens in der Informationswelt und beeinflussen dabei unseren Verstand.

J. Baudrillard ist einer der bekanntesten Philosophen der Welt, der das Phänomen der „Postmoderne“, des neuen Zustands der modernen Zivilisation, untersuchte. Er ist ein Theoretiker der Postmoderne. Er schrieb zahlreiche Werke über Virtualität, Simulation, Hyperrealität, Fundamentalismus, Terrorismus, Globalisierung sowie über das Ende der Geschichte, den Tod der Kultur.

Der französische Philosoph beschreibt alles in düsteren Farben, denn er schreibt, dass heutzutage zunehmend Simulakren an die Stelle der Wirklichkeit treten und die Medien dabei eine große Rolle spielen. Diese Theorie soll diskutiert werden. Dabei werden die Simulakren beschrieben und es wird untersucht, wie weit J. Baudrillard mit seiner Theorie Recht hat, wie weit sich die Simulakren in der Gesellschaft verbreiten, wie gefährlich sie sind, wie sie entstehen und wie sie uns beeinflussen.

Mit der Bestimmung des Simulakrums als falsche Kopie betrachtet Baudrillard die Geschichte der Gesellschaft als einen Prozess der Überfüllung der sozialen Realität mit falschen Objekten. Sich selbst sieht er als Entlarver der Situation. Die Geschichte der Gesellschaft beschreibt er als den Wechsel des Zustandes des Simulakrums von „echt“ zu „falsch“.

Die heutige Zeit nennt Baudrillard „postmodern“ in dem Sinne, dass ihr Zustand der Zustand der Simulation ist. Die illusorischen Zustände der Ereignisse, die wie Nebenprodukte sind, und die Medien sind der Schauplatz. Sie sind die Ereignisse der Geschichte, die nicht mehr in der Lage sind, sich zu aktualisieren; unwirkliche Geschichten, in denen die Akteure nichts mehr als Statisten sind.

Dieses Phänomen charakterisiert sich durch die Verbreitung von künstlichen, unechten Ereignissen und Mechanismen, die Simulakren der sozialen Strukturen. Unsere Epoche nennt Baudrillard die Ära der Hyperrealität: der Realitätssinn geht verloren, die Arbeit produziert nicht mehr, sondern sozialisiert. Die letzte Bastion der Realität ist der Tod - das Einzige, was

## Einleitung

keinen Verkaufspreis hat. Auf dem Tod basieren die Wirtschaft und die Macht. In diesem Fall zeigt sich der Tod wie ein Phantom.<sup>1</sup>

Seine Aufsätze und Essays kreisen um den Zweifel an der Wirklichkeit und Erfahrbarkeit der modernen Welt, die für ihn nur eine mediale, vorgetäuschte Welt sein kann. Neben der Simulation ist „das Virtuelle“ sein zentraler Begriff. Als „virtuell“ bezeichnet die Physik solche Elementarteilchen, deren Existenz nur indirekt

bewiesen werden kann. Für Baudrillard ist die Virtualisierung ein Prozess, den die Medien ausgelöst haben: Die unmittelbare und sinnliche Wahrnehmung der Welt wird unmöglich, die Medien rücken die Dinge in eine Sphäre des Scheinbaren und Beliebigen, vom Indikativ in den Irrealis.<sup>2</sup>

Das soziale System wird von Baudrillard als eine Ableitung im Zeichensystem betrachtet und das Simulakrum als Maßeinheit des Systems. Das Simulakrum ist eine falsche Kopie, die versteckt, dass hinter ihr kein Original existiert, und deswegen ist es „das Böse“.

J. Baudrillard analysiert die Konsumgesellschaft mit Eigenschaften wie dem kommunikativen Prozess, wie eine Praktik von Zeichenmanipulation. Filme, Mode, Werbung, die ganze Medien simulieren für uns eine Realität, die wir abkaufen. Baudrillard schreibt, dass die Rolle des Simulakrums (und jede Ware ist ein Simulakrum) die Simulation ist. Er meint, dass jedes Produkt etwas simuliert und die Simulation dabei die Dekonstruktion von Realität ist. Deswegen muss man den Konsum nicht nur als materielle Praktik betrachten, sondern auch als virtuelle Gemeinsamkeit aller Sachen und Aktivitäten. Die Sachen, genauso wie die Zeichen, haben in der postindustriellen Gesellschaft keinen determinierenden Charakter mehr (wie eine Person zu einer Gesellschaftsgruppe zu determinieren, ohne die Möglichkeit das zu ändern.) Die Waren reproduzieren die Realität. Nicht ein Gebrauchsstück wird erworben, sondern eine Idee.

Die Ideentheorie von Platon sagt, dass unsere Welt die Welt der Repräsentationen ist, das heißt, dass alle Ereignisse von dieser Welt nur die Abbilder einer Uridee sind, die wir nicht begreifen können, und der Mensch nur die Kopien dieser Idee begreifen kann. Die Wahrheit und die Realität liegen außerhalb dieser Repräsentation.

Platon hatte erstmals den Versuch gemacht, mit den damals zur Verfügung stehenden technischen Mitteln eine Totalsimulation auszuarbeiten, um den

---

<sup>1</sup> Vgl. Baudrillard, J.: „Der symbolische Tausch und der Tod“, Matthes & Seitz Berlin 2005, S223

<sup>2</sup> Vgl. „Der Spiegel“ : <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-13487866.html>



## Einleitung

Höhlenausgang aus der Scheinwelt in die Wirklichkeit plausibel und anschaulich zu machen.

Die Relativitätstheorie ist 100 Jahre alt. Auf ihr basiert die moderne Physik. Aber warum? Es gibt viele Theorien, die beweisen, dass die Relativitätstheorie nicht stimmt. Schon Einsteins Zeitgenossen kamen zu anderen Entschlüssen und hatten andere Theorien und Ergebnisse.

Die Zeit beschäftigt sowohl die Denker und Philosophen, als auch die Wissenschaftler, aber Die Zeit bleibt trotzdem noch eine Geheimnisvolle Substanz. „Es gibt ein großes und doch ganz alltägliches Geheimnis. Alle Menschen haben daran teil, jeder kennt es, aber die wenigsten denken je darüber nach. Die meisten Leute nehmen es einfach so hin und wundern sich kein bisschen darüber. Dieses Geheimnis ist die Zeit.“<sup>3</sup>

Eine interessante und beliebte Frage und Vorstellung ist seit einiger Zeit, ob wir in einer Computersimulation leben und ob wir generell wissen können, ob wir in einer solchen leben oder nicht. Physiker glauben, dass sich Tests entwickeln lassen, mit denen sich nachprüfen lässt, ob wir in einer Computersimulation leben, sofern unser Universum endlich ist und auch die Ressourcen von Simulatoren endlich sind.

Eine Gruppe von Wissenschaftlern zeigen in einem Experiment, dass das Universum ein Hologramm ist. Die Forscher stellen sich die Frage, ob die objektive Realität existiert, oder ist das Universum eine Täuschung ist. Das ist eine Entdeckung, die das Gesicht der Wissenschaft verändert: das Universum, ungeachtet seiner manifesten Erscheinungsweise, im Kern eine Art Fantasie darstellt, ein gigantisches und prächtiges, detailliertes Hologramm.

---

<sup>3</sup> Müller, A., „Was ist Zeit?“

## **1 Einordnung der Fragestellung nach der „realen und scheinbaren Welt“**

“God is not dead; he has become hyperreal”, - J. Baudrillard<sup>4</sup>

„Die Welt ist meine Vorstellung“, - A. Schopenhauer<sup>5</sup>

Tausende Jahre lebten die Menschen in voller „Dunkelheit“. Erst im 20. Jahrhundert veränderte sich die Welt um uns herum schnell und konsequent. Wir bekamen enorme Möglichkeiten und technische Neuerungen. Fast überall in der Welt hat der Mensch Zugang zu vielen Erkenntnissen und Nachrichten und kann vieles schnell und jederzeit erfahren. Dazu hat man auch die Möglichkeit eine Botschaft zu senden, die überall in der Welt in wenigen Sekunden empfangen werden kann.

Haben wir dadurch neue Erkenntnisse? Können wir die Welt jetzt besser verstehen oder leben wir weiter in der gleichen „dunklen Höhle“ wie vor tausenden Jahren, die heute nur mit vielen verschiedenen technischen Spielzeugen dekoriert ist?

Was haben wir zu sagen, jetzt, wo wir „sprechen“ können?

Was gibt es heute über uns zu sagen?

Wie kann man unsere postmoderne Gesellschaft beschreiben? Was ist das authentische Bild von heute?

Das Weltbild ändert sich ständig. Die Realität bekommt immer ein neues Gesicht: Hyperrealität, simulierte Realität, virtuelle Realität. Wir können heute verschiedene Wirklichkeiten um uns herum bauen. Werden wir dadurch von der einzigen realen Wirklichkeit entfremdet?

Wir sind gewohnt unseren Sinnesorganen zu glauben, wir lernen damit die Welt kennen und machen unsere Erfahrungen mit den Dingen um uns herum. Aber ist das, was wir sehen oder hören, immer die Wahrheit? Wie entscheiden wir, was die Wahrheit und die wirkliche Realität ist und was nicht? Wie unterscheiden wir und wie lernen wir, was zur Wahrheit und zur Realität gehört? Was ist „Schein“ und was ist „Sein“? Können wir den Schein vom Sein unterscheiden?

---

<sup>4</sup> Baudrillard, J. : “Симулякр и симуляции”, E-book, (“Simulacres et Simulation“, 1981 “)

<sup>5</sup> Weischedel, W. : „ Die philosophische Hintertreppe“, Deutsche Taschenbuchverlag, S 224

„Die Welt, wie die Menschen sie hätten erkennen müssen, und die Welt, wie sie sie tatsächlich sahen, oft einander völlig widersprechen. Wir können auch feststellen, dass sie, während sie in einer Welt ihrer Vorstellung regierten und kämpften, handelten und reformierten, unversehens auch in der realen Welt Ereignisse erzielten – oder auch nicht.“<sup>6</sup>

Aus diesen drei Elementen besteht für W. Lippmann, amerikanischen Journalisten und Medienkritiker, das Abbild der Wirklichkeit: „das zufällige Ereignis, die schöpferische Phantasie, die Bereitschaft zu glauben.“<sup>7</sup>

Unter Fiktionen versteht W. Lippmann nicht die Lügen, sondern die Bilder der Umwelt, die der Mensch sich mehr oder weniger selbst schafft. Solange man überhaupt den Grad der Genauigkeit rechnerisch bestimmen kann, führt die Fiktion nicht in die Irre. „Tatsächlich ist die menschliche Kultur in sehr hohem Grade die Auswahl, die Wiederanordnung, die Aufstellung und Stilisierung von Mustern nach dem zufälligen Ausstrahlen und der Wiederberuhigung unserer Ideen“ Die Fiktion wird für Wahrheit genommen, weil man sie dringend braucht.“<sup>8</sup>

„Die Welt ist für uns eine mediatisierte, das heißt an sich keineswegs so, wie Menschen mit ihren Sinnen sie wahrnehmen.“<sup>9</sup>

Die heutige Zeit charakterisiert Baudrillard als „Ära der Totalsimulation“, wo alles simuliert wird: von der Macht und politischen Parteien bis zu den kulturellen Institutionen, die sich nicht mit den realen Problemen beschäftigen, sondern nur „simulative Spiele“ spielen. Das Meer aus Simulakren bildet die Hyperrealität, die realer als die Realität selbst ist, da wir mittendrin existieren.

Wir haben die natürliche Vernunft, wir beobachten und machen Erfahrungen, und das Wichtigste ist: Wir können denken. Schon die griechischen Philosophen wie Sokrates oder Epikur sagten, dass uns das Denken allein ein freudvolles Leben verschafft; die Vernunft ist unser höchstes Gut. In der Neuzeit konnte Descartes nur Dank des Denkprozesses die eigene Existenz beweisen.

---

<sup>6</sup> Lippmann, W. : „Die öffentliche Meinung“, Rütten+Loening Verlag München, 1964, S1

<sup>7</sup> Ebenda

<sup>8</sup> Ebenda, (von James, W. zitiert)

<sup>9</sup> Hartmann, F. : „Die Medienphilosophie“, Wien, WUV 2000, S105

## 1.1 Definition des Begriffs „Simulakrum“

„Simulakrum ist nicht das, was die Wahrheit verbirgt, – es ist die Wahrheit, die verbirgt, dass sie existiert nicht. Simulakrum ist die Wahrheit“, - Kohelet.<sup>10</sup>

Als Simulacrum oder Simulakrum (Plural: Simulacra oder Simulakren) bezeichnet man ein wirkliches oder vorgestelltes Ding, das mit etwas oder jemand anderem verwandt ist oder ihm ähnlich ist. Der lateinische Ausdruck simulacrum leitet sich über simulo („Bild, Abbild, Spiegelbild, Traumbild, Götzenbild, Trugbild) von simul („ähnlich, gleich“) ab. Die Bedeutung kann abwertend gemeint sein im Sinne eines trügerischen Scheins, sie kann aber auch positiv verstanden werden im Rahmen eines Konzepts produktiver Phantasie.<sup>11</sup>

Virtuelle Scheinbilder, die der Wirklichkeit nachempfunden sind, sie triumphieren über die Wirklichkeit.

Synonyme : Abbild, Scheinbild, Trugbild, Täuschung, Traumbild, Kopie.

„Eine falsche Kopie, die verstärkt, dass hinter ihr nichts ist“, - Schreibt Baudrillard

Das soziale System wird von Baudrillard als eine Ableitung im Zeichensystem betrachtet und das Simulakrum als Maßeinheit des Systems. Das Simulakrum ist eine falsche Kopie, die versteckt, dass hinter ihr kein Original existiert, und deswegen ist es „das Böse“.

Die „Masse“- ist nach Baudrillard ein Simulationsmodell.

Mit der Bestimmung des Simulakrums als falsche Kopie betrachtet Baudrillard die Geschichte der Gesellschaft als einen Prozess der Überfüllung der sozialen Realität mit falschen Objekten. Sich selbst sieht er als Entlarver der Situation. Die Geschichte der Gesellschaft beschreibt er als den Wechsel des Zustandes des Simulakrums von „echt“ zu „falsch“.

Die eigene Beschreibung der Autorin lautet: Das Simulakrum ist ein super Ding, das eigentlich kein Ding ist, und auch nicht super ist. Überhaupt existiert es gar nicht, das ist eine Lüge und man glaubt daran.

Das Simulakrum ist kein Abbild der Wirklichkeit, es zeigt eine Realität, wo dahinter nichts ist. Es ist ein Abbild in einem Spiegel, das weder einen Spiegel noch das Quellobjekt erfordert.

Jean Baudrillard beschreibt die Simulakren als eine letzte Stufe in der Entwicklung der klaren Bilder, des Scheins, des Images in der Wirklichkeit.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Baudrillard, J. : „Симулякр и симуляции“, E-book, („Simulacres et Simulation“, 1981 “)

<sup>11</sup> Wikipedia

<sup>12</sup> Vgl. Ebenda

## 1.2 Die Phasen der Entwicklung des Images (Scheins)

Baudrillard ist ein Theoretiker der Postmoderne. Er schrieb zahlreiche Werke über Virtualität, Simulation, Hyperrealität, Fundamentalismus, Terrorismus, Globalisierung sowie über das Ende der Geschichte, den Tod der Kultur. In seinem Buch „Simulacres et Simulation“, - beschreibt er die folgende Entwicklungsstufen des Images/ Scheines:

1. Die Abbildung der existierenden Realität
2. Es maskiert und verändert die fundamentale Realität.
3. Es maskiert, dass es keine fundamentale Realität gibt.
4. Das Image hat überhaupt keine Verbindung mit irgendeiner Realität: Es ist ein Simulakrum.

Im ersten Fall ist das Image eher ein positives Phänomen, eine Idee der Ordnung der Zeichen und Symbole. Im zweiten Fall ist es negativ – eine schädliche Beeinflussung. Im dritten Fall spielt das Image die Rolle der Hexerei und maskiert die Referenzlosigkeit. Ein Phänomen der Simulation.

Als Beispiel der Simulation bezieht sich Baudrillard auf das Phänomen Disneyland.<sup>13</sup> Hyperreales und imaginäres Disneyland – die perfekte Modellsimulation verwirrender Gesetze. Es ist ein Spiel der Illusionen und Phantasmen: Piraten, zukünftige Welt etc. Diese imaginäre Welt existiert in der Wirklichkeit, das macht Disneyland so erfolgreich. Aber was zieht die Menschen am meisten an? Ist es der soziale Mikrokosmos, das miniaturisierte und religiöse Amerika mit allen Vor- und Nachteilen? Ein faszinierender Zufall: Diese eingefrorene, infantile Welt stammt von einem Mann, Walt Disney, der anschließend selbst eingefroren wurde und nun bei minus hundertachtzig Grad Celsius auf seine Auferstehung wartet.

Daneben gibt es viel mehr Phantome in der Erwachsenenwelt, die viel größer und viel unerklärlicher sind: moderne Politik, Wirtschaft, der Begriff der Demokratie, die Objektivität der Medien ... Das alles ist nur ein Tropfen im Meer der modernen Missverständnisse. Wenn wir das Wort Demokratie hören, müssen wir nicht fragen, wie das Land funktioniert, wir müssen keine Kritik anbringen. Wenn wir die News-Kanäle der Nachrichten hören, versuchen wir nicht diese Informationen als unbewiesen zu leugnen. In diesem Sinne sind wir eher geneigt, das Interesse an der Wahrheit zu zeigen. Und warum wollen wir nicht mehr über die Gegenwart erfahren, besonders wenn wir wissen, dass die Information, die wir täglich serviert bekommen, nicht unbedingt die ganze Wahrheit sind? Die Menschen neigen dazu, in den

Illusionen, im Chaos zu leben, und dazu, die wirkliche Welt zu sehen. Der moderne Mensch kann nicht sagen: „Ich weiß nicht“ über das, was geschehen ist, er möchte seine eigene Meinung haben, auch wenn sie auf falschen Tatsachen basiert. Aber das Analysieren der Tatsachen der Vergangenheit und Verweisen auf die Tatsache,

---

<sup>13</sup> Vgl. Ebenda

dass die Menschen früher falsch informiert waren – das ist beliebt und attraktiv und zeigt, dass die modernen Menschen heute informierter sind.<sup>14</sup>

Die drei Entwicklungsstufen und das Zeitalter der Simulation bei Baudrillard

### **1.3 Die drei Entwicklungsstufen und das Zeitalter der Simulation bei Baudrillard**

Die Phasen der Entwicklung des Simulacrums sind historisch bedingt.

Typen von Simulacrum nach Baudrillard:

Die Imitation ist das bestimmende Schema des „klassischen“ Zeitalters, von der Renaissance bis zur Revolution.

Die Produktion ist das bestimmende Schema des industriellen Zeitalters.

Die Simulation ist das bestimmende Schema der gegenwärtigen Phase, die durch den Code beherrscht wird.

Das Simulacrum der ersten Ordnung handelt vom Naturgesetz des Wertes, das der zweiten Ordnung vom Marktgesetz des Wertes, das der dritten Ordnung vom Strukturgesetz des Wertes.<sup>15</sup>

#### **1.3.1 Die erste Ordnung oder die Imitation**

Die Zeit des Zeichens der Imitation (und gleichzeitig der Mode) liegt in der Renaissance, mit der Auflösung der feudalen Ordnung durch die bürgerliche Ordnung und dem Beginn des offenen Wettbewerbs auf dem Gebiet der Distinktionszeichen. In einer Kasten- oder Ständegesellschaft gibt es keine Mode, denn die Zuordnung ist allumfassend und die Beweglichkeit innerhalb der Klassen gleich null. Ein Verbot schützt die Zeichen und sichert ihnen eine absolute Klarheit: Jedes verweist zweifelsfrei auf einen Status. In den „grausamen“ Gesellschaften sind die Zeichen zahlenmäßig begrenzt, ihre Verbreitung ist beschränkt, jedes hat den Wert eines Verbots, jedes bedeutet eine Verpflichtung zwischen Kasten, Clans oder Personen: sie sind also nicht willkürlich.

---

<sup>14</sup> Vgl. Ebenda

<sup>15</sup> Vgl. Baudrillard, J.: Die symbolische Tausch und der Tod“, Matthes & Seitz Berlin, 2005, S79

Mit der Renaissance kommt das Ende des aufgezwungenen Zeichens, es herrscht das befreite, emanzipierte Zeichen, das alle Klassen unterschiedslos handhaben können. Auf die Endogamie der Zeichen, die der Rangfolge des Status entsprachen, folgt die Demokratie der Konkurrenz. Das vervielfachte Zeichen hat nichts mehr mit dem aufgezwungenen Zeichen mit beschränkter Verbreitung zu tun: es ist dessen Imitation, nicht durch die Verfälschung eines „Originals“, sondern durch die Erweiterung eines Materials. Das Zeichen bezieht sich auf die Natur der Dinge und nicht wie der Simulacrum zweiter Ordnung nur noch auf das Tauschgesetz. Es unterstellt sich nicht dem Marktgesetz des Wertes. Die Zeichen sind die Imitation oder Referenz der Natur, aber sie müssen gut unterscheidbar sein. Die Zeichen sind nicht bloße Zeichenspielereien, sondern sie implizieren gesellschaftliche Verhältnisse und Macht.

Beispiele sind das Theater und die Kunst des Barock wie der Stuck oder die Landkarte. Der Stuck wird zu einer „Substanz der Repräsentation“, „Spiegel aller anderen“, der aber die gesellschaftlichen Verhältnisse und die Macht impliziert. Der Stuck ist die synthetische Substanz, mit der man die ganze Welt imitieren kann, wo die Dinge schon tot oder „Kadaver“ sind. Hier liegt schon die Technologie der Weltimitation.

Der Barock ist mit der Gegenreformation und der geistigen und politischen Hegemonie der Welt verbunden, die die Jesuiten erstmalig zu instituieren versuchten. „Die durch die Reformation entzweite Welt, durch eine homogene Doktrin wider zu vereinen“ war das Ziel der Jesuiten. Deshalb müssen wirkungsvolle Simulakren geschaffen werden: „die Organisationsapparat ist ein effektives Simulacrum, genauso wie der Prunk und das Theater, (das großartige Theater der Kardinäle und der grauen Eminenzen), genauso wie die Ausbildung und die Erziehung, die zum ersten Mal systematisch darauf angelegt sind...“.<sup>16</sup>

„All das geht der produktivistischen Rationalität des Kapitals voraus, zeugt aber schon, nicht in der Produktion, sondern in der Imitation, von der gleichen Absicht universeller Kontrolle und Hegemonie, von einem gesellschaftlichen Schema, bei dem im Grunde schon die innere Kohärenz eines Systems wirksam ist“.<sup>17</sup>

Die Imitation wirkt sich vorerst nur auf die Substanz und die Form aus und noch nicht auf die Beziehungen und Strukturen, aber sie steuert schon auf diesem Niveau die Kontrolle über eine befriedete Gesellschaft an, die aus einer Substanz gegossen ist, die der Tod nicht treffen kann. Ein weiteres unzerstörbares Artefakt, das die Unvergänglichkeit der Macht garantieren soll, ist die Plastik, die den Zyklus von Verwesung und Tod unterbrochen hat, etwas Unvergleichliches, ein Simulacrum, in dem sich das Streben nach einer universellen Semiotik des Welterschaffens niederschlägt. Das ist ein Plan zur politischen und geistigen Hegemonie, das Phantasma einer geschlossenen geistigen Substanz.

---

<sup>16</sup> Vgl. Ebenda

<sup>17</sup> Ebenda

### Die zweite und dritte Ordnung

Im Simulacrum der ersten Ordnung gibt es immer Platz für den Streit zwischen Simulacrum und Realem, die Kunst lebt davon. Man geht von der Imitation zur (Re)Produktion über. Man wendet sich vom Naturgesetz des Wertes und seinen Formenspielen ab und geht über zum Marktgesetz des Wertes und seiner „Kräftekalkulation“.<sup>18</sup>

### **1.3.2 Die zweite und dritte Ordnung**

Die industriellen Simulakren, die bei der seriellen Produktion entstehen, sind nicht für den bestimmten Menschen gemacht, sondern für den Verbraucher generell, den seriellen Verbraucher. Sie sind die Verbraucher-Simulacren.

Mit der industriellen Revolution kommt die neue Generation der industriellen Simulakren. Die serielle und technische Epoche der Reproduktion ist die Epoche der Simulakren, die nicht mehr imitiert werden müssen. Sie werden im gigantischen Ausmaß produziert, das Problem der Einzigartigkeit und des Ursprungs stellt sich nicht mehr dar – die Technik ist ihr Ursprung. Zwischen ihnen besteht kein Verhältnis wie das Original-Imitations-Verhältnis oder Analogie – Spiegelung. Es herrscht die Äquivalenz, die Indifferenz. In der Serie werden Objekte ununterscheidbar voneinander, und mit den Objekten auch die Menschen, die sie produzieren.<sup>19</sup>

Wenn bei dem Simulacrum der ersten Ordnung ein gemeinsames Äquivalent eine Rolle spielt, das durch die äußerlichen Ähnlichkeiten bedingt ist, dann ist bei dem Simulacrum der zweiten Ordnung das Marktgesetz des Wertes ein Äquivalent.

„Es war Walter Benjamin, der im „Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“ als erster die wesentlichen Konsequenzen dieses Reproduktionsprinzips entwickelt hat. Er zeigt dies für den Bereich der Kunst, des Kinos, der Photographie. Die gesamte materielle Produktion geht in diese Sphäre über.“

Baudrillard betrachtet die Theorien von W. Benjamin und McLuhan und schreibt, dass die beiden die Technik nicht als Produktivkraft (worauf Marx sich beschränkt) begreifen, sondern als Medium, als Form und Prinzip jeder neuen Sinnproduktion. Sie haben klar gesehen, dass die wirkliche Botschaft, das eigentlich letzte Wort in der Reproduktion selbst liegt. Und dass die bloße Produktion keinen Sinn hat: ihre gesellschaftliche Finalität geht in der Serienproduktion verloren. Die Simulakren sind der Geschichte überlegen.

Die Gesellschaft beschreibt Baudrillard als vollkommen von den Medien beeinflusst und abhängig. Sein Motto ist die Aussage von Elias Canetti: „Eine peinigende Vorstellung: dass von einem bestimmten Zeitpunkt ab die Geschichte nicht mehr

---

<sup>18</sup> Ebenda, S.80

<sup>19</sup> Vgl. Ebenda



### Die zweite und dritte Ordnung

wirklich war. Ohne es zu merken, hätte die Menschheit insgesamt die Wirklichkeit plötzlich verlassen; alles, was seitdem geschehen sei, wäre gar nicht war; wir könnten es aber nicht merken. Unser Aufgabe sei es nun, diesen Punkt zu finden, und solange wir ihn nicht hätten, müssten wir in der jetzigen Zerstörung verharren“.<sup>20</sup>

Aber Baudrillard geht mit seiner Simulationstheorie weiter und sagt, dass dieses Stadium der seriellen Produktion von kurzen Dauer sei und die Serienproduktion der Erzeugung von Modellen Platz mache, wo die Formen nicht mehr mechanisch reproduziert werden, sondern im Hinblick „auf ihre Reproduzierbarkeit selber konzipiert werden“. Es gibt keine Imitation des Originals mehr, keine reine Serie mehr, es gibt nur die Modelle, aus denen alle Formen durch eine leichte Modulation von Differenzen hervorgehen. Nur die Zugehörigkeit zum Modell ergibt einen Sinn, nichts geht mehr einem Ziel entsprechend vor. Es ist nicht das Marktgesetz des Wertes, sondern das strukturelle Gesetz des Wertes. Das ist die Simulation, und die Industrialisierung ist ihre Primärform, wo die Produktion noch eine Vernunft hat. Die ganze Produktion heute ist die operationale Simulation.<sup>21</sup>

Anders gesagt umfasst die Simulationstheorie von Baudrillard drei Schritte. Bei dem ersten Schritt ist es so, dass zum Beispiel Plastik oder Beton ein Goldstück imitieren kann.

Hier bleibt die Referenz, die „Idee“ aber noch bestehen, nur wird ein Material von einem anderen simuliert.

Bei dem zweiten Schritt, während der Industrialisierung, wird die serielle Produktion von identischen Waren und realen Forderungen bedient. Aber jetzt simulieren die Dinge nicht mehr die anderen Dinge, sondern sich selbst, und die Menschen, die sie produzieren, werden ebenfalls zu Simulakren voneinander. Die Ära der Postmoderne charakterisiert Baudrillard als Ära der Hyperrealität, wo die Realität verloren geht.

Die Simulakren sind ein Realitätersatz, die Imitation vom Icon, Symbol, Zeichen. Hinter dem Simulacrum stehen kein Referent, keine Referenz und kein Sinn, die es imitiert und simuliert.

Heute werden keine materiellen Dingen mehr produziert, sondern die symbolischen Sachen, die mit den anderen symbolischen Sachen kooperieren, die eine nicht existierende Nachfrage simulieren, wie in der Werbung zum Beispiel, wo ein nicht existierendes Bedürfnis nach dem Werbeprodukt simuliert wird. Wenn es nach

---

<sup>20</sup> Baudrillard, J.: „Das Jahr 2000 findet nicht statt“, Berlin, Merve 1990, S6

<sup>21</sup> Vgl. Baudrillard, J.: „Der symbolische Tausch und der Tod“, Matthes & Seitz Berlin, 2005, S89

### Die zweite und dritte Ordnung

Platons Ideentheorie geht, dann ist es nicht mehr die „Idee“, die die Dinge ausmacht, sondern die Dinge selbst erschaffen eine neue Welt der „künstlichen Ideen“.

Die Produktion organisiert sich nicht mit den Werten des Marktes, sondern mit den Werten des Codes. Die Sachen werden nicht wegen des Bedürfnisses danach produziert, sondern die Kunden werden motiviert noch mehr zu kaufen. Es werden viele Dinge produziert, die man nicht braucht, oftmals vor allem in der Mode, wo die Sachen nicht die Funktion erfüllen, die sie demonstrieren, wie etwa ein Mantel, der nicht warm hält. So sind sie Simulakren der dritten Ordnung, die eine Funktion nicht realisieren, sondern nur demonstrieren. Die Sachen haben jetzt eine andere Bedeutung, das Simulakrum bildet jetzt eine Welt über die Sachen, die nicht existiert.

Bei der Werbung geht es beispielsweise nicht um das Verkaufsprodukt, sondern um die Welt um dieses Produkt. Wenn man zu dieser Welt gehören will, kann man dies durch den Besitz dieses Produktes verwirklichen, man fühlt sich dazugehörend. Aus allem kann man ein Simulacrum der dritten Ordnung machen, wenn man einen anderen Sinn, eine neue Geschichte zu den Sachen erzählt.

Die globale Manipulation des Massenbewusstseins verbreitet sich mit der Hilfe der Simulakren, die orientiert darauf sind, entsprechende Realitäten zu bauen. Die Simulakren beeinflussen, ohne dass man etwas dagegen tun kann. Das passiert zum Beispiel dank der Massenmedien, die trotz der liberalistischen Ideologien ein totalitäres System sind, das eigene Realitäten bildet. Baudrillard geht in seinen Überlegungen so weit, dass er sagt, dass der Golfkrieg nicht tatsächlich stattfand, sondern sich nur auf den Monitoren der Fernsehzuschauer abspielte. Der Golfkrieg sei von den Medien inszeniert worden.

Er bringt Beispiele aus der Physik und Musik, um sein Theorem zu beweisen: „Durch die Beschleunigung der Moderne, technologisch, prozessual und medial, wie sie sich darstellt...- durch all das, was wir im Grunde als „Befreiung“ bezeichnen, haben wir eine zu hohe „Befreiungsgeschwindigkeit“ erreicht, dass wir der Wirklichkeit und Geschichte entkommen sind.“<sup>22</sup>

Die zweite Hypothese kommt auch aus der Physik. Es ist die Verlangsamung der Prozesse. Die Trägheit entsteht nicht etwa wegen der Knappheit der Informationen, des Verkehrs und der Kommunikation, sondern umgekehrt Dank zu vieler Umschlagplätze und einer Übersättigung mit Information. „Durch Informationen neutralisiert und immun geworden, neutralisieren die Massen nun ihrerseits die Geschichte und fungieren als Absorptionsschirm.“<sup>23</sup> Die Geschichte kommt gar nicht mehr dazu, sich abzuspielen, ihre eigene Zweckmäßigkeit in Betracht zu ziehen und von ihrem Ende zu träumen. Sie verpufft in ihrer unmittelbaren Wirkung, sie erschöpft sich im Schaullekt, sie fällt auf sich selbst zurück und implodiert in Aktualität. Das nennt Baudrillard „der Stillstand der Geschichte“.

---

<sup>22</sup> Baudrillard, J.: „Das Jahr 2000 findet nicht statt“, Berlin, Merve 1990, S6

<sup>23</sup> Ebenda

Die dritte Hypothese kommt aus der Musik: Massive Direktübertragung, ein „special effect“ jagt den anderen und wirkt auf ihn zurück, Fading und der berühmte Doppler-Effekt, der in der Akustik durch zu große Nähe von Tonquelle und Empfänger entsteht. Diesen finden wir in der Geschichte wieder, wo ein Ereignis und die Verbreitung in den Medien zu dicht aufeinander folgen, zu nah sind und sich daher unglücklich überlagern. Gerade durch die Nachrichten und die Information drohen die Ereignisse und die Geschichte zu verschwinden; gerade durch Hi-fi droht die Musik zu verschwinden; gerade durch Pornografie droht die Sexualität zu verschwinden.<sup>24</sup>

Genau das nennt Baudrillard die Simulation.

### **1.3.3 Die Metaphysik des Codes**

Das „Sein“ braucht zwei Namen. Bei Platon sind es das „Intelligible“ und das „Sinnliche“. Dies sind die zwei Wege, um das einzige „Sein“ zu erreichen. Bei Heidegger sind es das Sein und der Mensch auf dem Weg durch das Ereignis. Das Sein ist „kein Gemächte der Menschen, es ist das wahre Subjekt im Geschehen des Offenbarwerdens der Welt“.<sup>25</sup>

J. Baudrillard zitiert Alain Badiou, der schreibt, dass ein Name nicht ausreicht, um das Sein zu beschreiben. Man braucht zwei. Das Sein muss sowohl im Sinne von dessen Mächtigkeit beschrieben sein als auch im Sinne von mehreren Simulakren, wo diese Mächtigkeit sich aktualisiert.<sup>26</sup>

Die großen, vom Menschen geschaffenen Simulacra gehen von einem Universum der natürlichen Gesetze in ein Universum von Kräften und Kräftespannungen über und gegenwärtig in ein Universum von binären Strukturen und Gegensätzen. Nach der Metaphysik vom Wesen und Erscheinung, nach der Energie und Determination kommt jetzt die Metaphysik des Indeterminismus und des Codes: kybernetische Kontrolle, Erzeugung durch Modelle, differentielle Modulation, das Feedback, die Frage/Antwort. Das ist das Simulacrum der dritten Ordnung, unser Simulacrum, das ist die „mystische Eleganz des Binärsystems von Null und Eins“, aus dem alle Wesen hervorgehen, das ist der Status des Zeichens, der zugleich das Ende der Signifikation ist: die DNS oder die operationale Simulation.

Die zahllosen Beobachtungen bestätigen die Hypothese, dass die innere organische Welt in direkter Linie von den ursprünglichen Formen des Lebens abstammt. Eine bemerkenswerte Tatsache ist die Omnipräsenz des DNS-Moleküls. Das genetische Material aller auf der Erde bekannten Lebewesen setzt sich zum großen Teil aus den Nukleinsäuren DNS und RNS zusammen, die eine Informationsstruktur bilden, die

---

<sup>24</sup> Ebenda, S17

<sup>25</sup> Weischedel, W.: „Die philosophische Hintertreppe“, Deutsche Taschenbuch Verlag München, 2000, S 281

<sup>26</sup> Vgl. Baudrillard, J.: „Symbolische Tausch und der Tod“, Matthes & Seitz Berlin, 2005, S91

## Die Schein-Sein-Problematik in der Antike und heute

durch die Reproduktion von einer Generation auf die andere übertragen wird, die unter anderem die Fähigkeit besitzt, sich selbst zu reproduzieren und zu imitieren. Der sowjetische Mathematiker Liapunow zeigte im Jahr 1969, dass alle lebenden Systeme eine kleine Menge von Energie oder Materie durch festgelegte Kanäle übermitteln, die ein großes Informationsvolumen enthalten, das für die weitere Kontrolle einer großen Menge von Energie oder Materie zuständig ist. Unter diesem Gesichtspunkt kann man zahlreiche biologische und kulturelle Phänomene (Speicherung, Feedback, Kanalisierung von Mitteilungen und anderes) als Aspekte der Informationsverarbeitung betrachten. Letzten Endes scheint die Information zum größten Teil nur die Wiederholung von Information oder eine andere Art von Information zu sein, eine Art von Kontrolle, die eine universelle Eigenschaft des irdischen Lebens zu sein scheint, unabhängig von den Formen oder der Substanz.<sup>27</sup>

Leibniz als Metaphysiker sah in der mystischen Eleganz des Binärsystems von Null und Eins das Bild der Schöpfung. „Die Einheit des höchstens Wesens, dass durch die binären Funktionen auf das Nichts wirkt, genüge, um alles Seiende aus dem Nichts zu schaffen.“<sup>28</sup>

## **2 Die Schein-Sein-Problematik in der Antike und heute**

In der poststrukturalistischen Philosophie ist ein Simulacrum das, was keinen „Eidos“ besitzt.<sup>29</sup>

„Eidos“ – in der antiken Philosophie und Literatur bedeutet dieser Begriff das, was man sehen kann, später aber bekam der Begriff einen tieferen Sinn: der konkrete Beweis vom Abstrakten, im Allgemeinen: die Art der Organisation des Objektes. Das Wort Eidos trifft man zuerst bei Homer, wo es bedeutet: „das Äußere“, das schöne „Äußere“. Der Anfang, der Logos (der Sinn, die Vernunft, der Geist), ist das wahre Wesen des Menschen, dass der Mensch sich zu erforschen bemühen muss. Der Mensch ist ein Wesen, das den Logos besitzt, sagt Aristoteles, deswegen ist seine Bestimmung die Welt zu erkennen. So transformiert sich die Bedeutung des Eros von einer materiellen zu einer geistigen, zu der „Idee“. Nach Platon ist Eros „das Streben nach dem Urbild des Schönen, an dem alles, was schön ist, teilhat; das Streben nach der Idee des Schönen“. Die Ideenlehre von Platon sagt, dass alles wirklich ist, was es ist, sofern es an einem Urbild teilhat und sofern es danach strebt, diesem Urbild ähnlich zu werden.<sup>30</sup>

---

<sup>27</sup> Ebenda

<sup>28</sup> Ebenda, S92

<sup>29</sup> Vgl. Borodai, T.J.: „Antike Philosophie“, Das enzyklopädische Wörterbuch, [http://antique\\_philosophy.academic.ru](http://antique_philosophy.academic.ru)

<sup>30</sup> Vgl. Weischedel, W.: „Die philosophische Hintertreppe“, Deutsche Taschenbuch Verlag München, 2000, S45

## Die wahre und die scheinbare Welt bei Platon

Alles strebt danach, im Dasein die eigentümliche Idee zu verwirklichen. Wenn es so ist, muss man zugeben, dass das eigentlich „Seiende“ nicht das Ding ist, sondern nur das Urbild. Die Dinge werden nur dadurch zu dem, was sie sind, dass sie an den Urbildern teilhaben; so sind die Urbilder, die Ideen, das Urwirkliche. Die Dinge sind aber bloße Abbilder der Idee und so von geringerem Grade an Wirklichkeit. „Das eigentlich Wirkliche im Wirklichen ist die Tiefe der Wirklichkeit.“<sup>31</sup>

Hier hat Eidos nicht mehr die Außenform, sondern die immanente Form, das Ding an sich, das was man nicht sehen, sondern fühlen oder denken kann, er formuliert die transzendente Welt der Ideen (außerhalb der Erfahrungsgrenze).

## **2.1 Die wahre und die scheinbare Welt bei Platon und G. Deleuze**

Platon war ein griechischer Philosoph, der Lehrling von Sokrates und der Lehrer von Aristoteles.

Die Ideenlehre ist ein Schlüsselbegriff von Platons Philosophie. Die Ideen, die Urbilder existieren in ihrer eigenen Welt, sie sind ewig, sie verändern sich nicht. Die materielle Welt ändert sich dagegen, alles in der materiellen Welt ist vergänglich.

Platon sprach über die Existenz von zwei parallelen Welten: die Welt der Ideen und die materielle Welt. In der Ideenwelt lebt der Eidos (die Ideen), der göttliche Sinn. Die Ideen sind die Grundlage für die ganze Welt, mit der Bestrebungsenergie geladen, die göttliche Regulierung von allen Prozessen im Universum. Die oberste Idee ist die Idee von absolutem Wohlbefinden. Die Idee der Gerechtigkeit bleibt immer das, was sie ist, und ebenso die Idee des Baumes. Dass eine Handlung gerecht ist und eine andere ungerecht, können wir nur von einem Urbild der Gerechtigkeit her entdecken. Auch was ein Baum ist, wissen wir nur, weil wir ein Urbild des Baumes in uns tragen. Der Mensch trägt in seiner Seele die Urbilder des Seienden. Damit beweist Platon seinen Glauben an die Götter und dass die Menschen das Göttliche in sich tragen.<sup>32</sup>

Der Mensch weiß ursprünglich, was Gerechtigkeit ist und was die anderen Tugenden sind. Er trägt in seiner Seele die Urbilder all dieser rechten Weisen des Verhaltens, und diese Urbilder können und sollen sein Handeln bestimmen. Erkennen heißt für Platon sich wieder zu erinnern. So führt der Gedanke der Idee zu der Notwendigkeit der Annahme einer Präexistenz der Seele und von da aus zur Gewissheit der Unsterblichkeit. Die Seele ist unsterblich und zieht uns in die göttliche Welt, der Körper ist sterblich und verbindet uns mit der materiellen Welt.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Ebenda

<sup>32</sup> Vgl. Borodai, T.J.: „Antike Philosophie“, Das enzyklopädische Wörterbuch, [http://antique\\_philosophy.academic.ru](http://antique_philosophy.academic.ru)

<sup>33</sup> Ebenda

## Die wahre und die scheinbare Welt bei Platon

Platon erklärt uns, dass alles um uns herum Simulakren der dritten Ordnung nach Baudrillard sind.

Die Ideentheorie von Platon sagt, dass unsere Welt die Welt der Repräsentationen ist, das heißt, dass alle Ereignisse von dieser Welt nur die Abbilder einer Uridee sind, die wir nicht begreifen können, und der Mensch nur die Kopien dieser Idee begreifen kann. Die Wahrheit und die Realität liegen außerhalb dieser Repräsentation. Aber es ist auch wichtig, dass jede Kopie ein Original hat, eine Uridee. Doch in der Repräsentationswelt hat nicht jede Kopie eine Originalidee und nicht jedes Abbild einen Äquivalenten, was die Existenz der Illusion ermöglicht. Damit stellt Platon den Unterschied zwischen den Kopien fest, der für diese Arbeit wichtig ist und der uns zu verstehen hilft, was genau ein Simulacrum ist. Hier liegt der Unterschied zwischen Icon und Eidos. Der Icon ist in seinem Wesen das Abbild der Idee, der Eidos ist nur äußerlich der Idee ähnlich, innerlich ist er dieser jedoch fremd.<sup>34</sup>

Das ist sein Streitpunkt mit den Sophisten. Die sophistische Theorie ermöglicht jede Thesis zu beweisen, weil alles, was das „Seiende“ ist, das Recht auf Originalität hat. Aber nach Platon ist das „Nicht Seiende“ in dem „Seienden“ inbegriffen, ist ständig anwesend, und ist nicht absolut, sondern nur bedingt. Das „Fremde“ dringt „das Seiende“ durch und bedingt ontologisch die Existenz der Lüge.<sup>35</sup>

Gerade „die Fremde“ oder „das Andere“ steht nach Platon für Eidos oder Simulakrum. Der Hauptunterschied zwischen einer echten Kopie und einem Phantom besteht darin, dass die Kopie, das Icon, uns die Idee zeigt, und der Eidos, das Phantom, zeigt uns „die Fremde“, „das Andere“. Und die Sophisten bauen alles auf imaginären Ähnlichkeiten auf, hervorgerufen durch die Simulakren.<sup>36</sup>

G. Deleuze richtete sich gegen den Platonismus. Platons Auffassung war, dass die Dinge der Welt nur unvollkommene Manifestationen von Ideen seien, die selbst vollkommen, ewig und unveränderlich sind. Deleuze setzte dem seine Vorstellung von der Welt des Virtuellen entgegen. Jede Realisierung von Gegenständen in der Welt ist ein Nexus (Ort eines Verbundenseins) von Virtualitäten, die notwendigerweise unvollkommen miteinander interagieren. Da sie unvollkommen sind, stören sie auch die zukünftige Realisierung von Virtualitäten.<sup>37</sup>

G. Deleuze interpretiert Platon und formuliert so das Simulacrumsprinzip: der Urquell, das Objekt und der Anwarter, wo der Anwarter das Objekt beherrschen will. Dies kann er aber nur durch die „Teilnahme“ des Urquells. G. Deleuze gibt die Beispiele: „der Vater, die Tochter und der Bräutigam“ und „die Gerechtigkeit, die Interpretation der Gerechtigkeit und der faire Mensch“ – nur der Vater kann beurteilen, ob der Bräutigam gut genug für die Tochter ist und nur dank der absolut abstrakten

---

<sup>34</sup> Vgl. Deleuze, J.: „Platon und Simulacrum“, E-Book, („Платон и симулякр“)

<sup>35</sup> Vgl. Ivanova, A.: „Platon und Deleuze“, <http://kogni.narod.ru/eikondeleuze.htm>

<sup>36</sup> Vgl. Ebenda

<sup>37</sup> Vgl. Wikipedia, Deleuze, J.

### Die wahre und die scheinbare Welt bei Platon

Interpretation der Gerechtigkeit kann man verstehen, ob der Mensch fair ist. Aus dieser Formel macht Deleuze ein Fazit und einen Begriff der „falschen Besitzer“, ohne die Erlaubnis des Urquells – des Simulakrums.<sup>38</sup>

G. Deleuze gibt ein weiteres Beispiel: Gott schuf den Menschen nach seinem Bilde und seiner Ähnlichkeit. Aber nach dem Sündenfall verliert der Mensch die Ähnlichkeit und behält nur das Bild. Wir sind also die Simulakren.<sup>39</sup>

Im Vergleich zu Platon und seiner Ideentheorie, bei der die Ideen vor dem Original bestehen, lehnt Deleuze die „echten Kopien“ ab. Damit stimmt Deleuze Nietzsche zu. Was bedeutet die Abschaffung der „scheinbaren Welt“? Dass nur noch eine Welt jenseits von der Wahrheit und des Scheins existiert? Oder doch, dass auf den Weltbegriff ganz zu verzichten ist? Weshalb auch die scheinbare Welt abgeschafft wird, hilft die „Vernunft“ in der Philosophie zu klären: Bei der scheinbaren Welt handle es sich um eine „moralisch-optische Täuschung“, um ein Restprodukt bei der Produktion einer wahren, jenseitigen Welt. Eine scheinbare Welt gibt es aber ebenso wenig wie eine wahre. Es gibt nur die eine, wirkliche Welt. Immerhin war die Scheinbarkeit schon immer ein Argument gegen die Wertschätzung der sinnlich wahrnehmbaren Welt. (Der Eleatismus setzte bei der Behauptung ein, dass die Welt, die wir sie sehen, bloß eine Erscheinung sei). „Die wahre Welt haben wir abgeschafft: welche Welt blieb übrig? Die scheinbare Welt? ... Aber nein! Mit der wahren Welt haben wir auch die scheinbare abgeschafft.“ (Nietzsche).<sup>40</sup>

Deleuze folgt diesen Gedanken und sagt, dass es keine reale Welt und keine Welt der Repräsentationen gibt. Das Simulacrum ist für ihn interessant, weil er die Ideentheorie und die Welt als Abbild und Kopie nicht wahrnimmt. Er baut seine Theorie auf Nietzsches Idee über die ewige Wiederkehr des Gleichen, die Idee der endlosen Wiederkehr auf.

Als erster Philosoph lehnt Nietzsche Platons Prinzip ab, nach dem Gutes und Nützliches immer auch wahr sein müssen. „Die Falschheit des Urteils ist uns noch kein Einwand gegen das Urteil“.<sup>41</sup> Die Dinge – und dazu gehören nicht nur materielle, sondern auch theoretische wie Konzeptionen – können auch dann sinnvoll genutzt werden, wenn sie nicht der (z. B. historischen) Wahrheit entsprechen. Die Theorie wird von den Nietzsche-Interpreten in der Orientierung gesehen, die uns die Aufnahme einer ewigen Wiederkehr der Dinge in unser Handeln ermöglicht. Wir sollten so handeln, als ob wir mit den Folgen unseres Handelns ewig leben müssten. Man nennt das den „Bumerang-Effekt“. In seiner „Fröhlichen Wissenschaft“ schreibt

---

<sup>38</sup> Vgl. Ivanova, A.: „Platon und Deleuze“, <http://kogni.narod.ru/eikondeleuze.htm>

<sup>39</sup> Vgl. Ebenda

<sup>40</sup> Schulz, W.: „Philosophie in der veränderten Welt“, Stuttgart, 2001, S418

<sup>41</sup> <http://brg-schoren.ac.at/her/pup/nietzsche.html>; <http://philosophenkoenig.com/wiederkehr.php>

## Die wahre und die scheinbare Welt bei Platon

Nietzsche: „Hätte die Welt ein Ziel, so musste es erreicht sein. Gäbe es für sie einen Endzustand, so musste er ebenfalls erreicht sein“. <sup>42</sup>

Darauf baut Deleuze seine Theorie der endlosen Wiederkehr, die keine Hierarchie der Ereignisse, sondern nur die allgemeine Immanenz erlaubt, auf. Damit wird die ganze Welt zur Welt der Simulakren. <sup>43</sup>

Platon spricht über die Urwirklichkeit, die wir nicht empfinden und verstehen können. Wir können nur die Abbilder der Wirklichkeit und Realität sehen und empfinden, darum müssen die Abbilder und die Kopien möglichst genau sein. Die menschliche Sicht ist unvollkommen, entspricht keinem exakten Bild vom Original, von der Wirklichkeit. Es gehört zum Sein der Dinge, dass sie vergänglich sind ... Das gilt nicht für die Urbilder. Die Idee der Gerechtigkeit bleibt immer, was sie ist, und ebenso die Idee des Baumes. „Jenes schöne an sich selber, das Urbild der Schönheit, ist immerseiend, weder werdend noch vergehend, weder wachsend noch abnehmend. Das Urwirkliche ist somit aller Vergänglichkeit enthoben. Ihm aber gilt alles streben im Ganzen der Welt, aller Eros.“ <sup>44</sup> Das Vergängliche strebt nach dem Ewigen: das ist für Platon das Geheimnis der Wirklichkeit.

G. Deleuze glaubt aber nicht an die Urwirklichkeit. Er meint, dass nichts außer unserer Sicht und unserem Empfinden existiere. Dieser Relativismus lässt uns nicht immer nach der Wahrheit und der Lüge suchen, aber diese Theorie kann jedes Argument ins Absurde treiben und sie sinnlos machen. Eine sichere Erkenntnis der Welt ist unmöglich. Dies ist in der Theorie möglich, aber die menschliche Natur bleibt unverändert und das Streben nach Sinn und Erkenntnis verändert sich nicht. <sup>45</sup>

„Die wahre Welt haben wir abgeschafft: welche Welt blieb übrig? Die scheinbare vielleicht? ... Aber nein! Mit der wahren Welt haben wir auch die scheinbare abgeschafft!“ <sup>46</sup>

### 2.1.1 Platons Höhlengleichnis

=== Inhalt ===

[[Datei:Hoehlengleichnis.svg/thumb|Bildliche Veranschaulichung der Situation der Gefangenen]]

---

<sup>42</sup> Vgl. Ebenda

<sup>43</sup> Vgl. Deleuze, J.: „Platon und Simulacrum“, E-Book, („Платон и симулякр“)

<sup>44</sup> Weischedel, W.: „Die philosophische Hintertreppe“, Deutsche Taschenbuch Verlag München, 2000, S46

<sup>45</sup> Vgl. Wikipedia, Deleuze, J.

<sup>46</sup> Heidegger, M., „Nietzsche, Band1“, B Schillbach, 1996, S210



*Sokrates beschreibt eine unterirdische, höhlenartige Behausung, von der aus ein breiter Gang zur Erdoberfläche führt. In der Höhle leben Menschen, die von Kind auf ihr ganzes Leben dort als Gefangene verbracht haben. Sie sind sitzend an Schenkeln und Nacken so festgebunden, dass sie immer nur nach vorn auf die Höhlenwand blicken und ihre Köpfe nicht drehen können. Daher können sie den Ausgang, der sich hinter ihren Rücken befindet, nie erblicken und von seiner Existenz nichts wissen. Auch sich selbst und die anderen Gefangenen können sie nicht sehen; das einzige, was sie je zu Gesicht bekommen, ist die Wand. Erhellte wird die Höhle von einem großen, fernen Feuer, das oben auf der Erde brennt und dessen Licht durch den Gang hineinscheint. Die Gefangenen sehen nur das Licht, das die Wand beleuchtet, nicht aber dessen Quelle. Auf der Wand sehen sie ihre Schatten.<ref>Platon, "Politeia" 514a–515b.</ref>*

*Auf der Erdoberfläche befindet sich zwischen dem Höhleneingang und dem Feuer eine kleine Mauer, die nicht so hoch ist, dass sie das Licht des Feuers abschirmt. Längs der Mauer tragen Menschen unterschiedliche Gegenstände hin und her, Nachbildungen menschlicher Gestalten und anderer Lebewesen aus Stein und aus Holz.<ref>Siehe zu diesen Gegenständen Karl Bormann: "Zu Platon, Politeia 514 b 8 – 515 a 3". In: "Archiv für Geschichte der Philosophie" 43, 1961, S. 1–14, hier: 1–4.</ref> Diese Gegenstände ragen über die Mauer hinaus, ihre Träger aber nicht. Manche Träger unterhalten sich miteinander, andere schweigen.<ref>Platon, "Politeia" 514b–515a.</ref>*

*Da die bewegten Gegenstände auf die Höhlenwand, der die Gefangenen zugewendet sind, Schatten werfen, können die Höhlenbewohner die bewegten Formen schattenhaft wahrnehmen. Von den Trägern ahnen sie aber nichts. Wenn jemand spricht, hallt das Echo von der Höhlenwand so zurück, als ob die Schatten sprächen. Daher meinen die Gefangenen, die Schatten könnten reden. Sie betrachten die Schatten als Lebewesen und deuten alles, was geschieht, als deren Handlungen. Das, was sich auf der Wand abspielt, ist für sie die gesamte Wirklichkeit und schlechthin wahr. Sie entwickeln eine Wissenschaft von den Schatten und versuchen in deren Auftreten und Bewegungen Gesetzmäßigkeiten festzustellen und daraus Prognosen abzuleiten. Lob und Ehre spenden sie dem, der die besten Voraussagen macht.<ref>Platon, "Politeia" 515a–c, 516c–e.</ref>*

*Nun bittet Sokrates Glaukon sich vorzustellen, was geschähe, wenn einer der Gefangenen losgebunden und genötigt würde, aufzustehen, sich umzudrehen, zum Ausgang zu schauen und sich den Gegenständen selbst, deren Schatten er bisher beobachtet hat, zuzuwenden. Diese Person wäre schmerzhaft vom Licht geblendet und verwirrt. Sie hielte die nun in ihr Blickfeld gekommenen Dinge für weniger real als die ihr vertrauten Schatten. Daher hätte sie das Bedürfnis, wieder ihre gewohnte Position einzunehmen, denn sie wäre überzeugt, nur an der Höhlenwand sei die Wirklichkeit zu finden. Gegenteiligen Belehrungen eines wohlgesinnten Befreiers würde sie keinen Glauben schenken.<ref>Platon, "Politeia" 515c–e.</ref>*

*Wenn man den Befreiten nun mit Gewalt aus der Höhle schleppte und durch den unwegsamen und steilen Aufgang an die Oberfläche brächte, würde er sich dagegen sträuben und wäre noch verwirrter, denn er wäre vom Glanz des Sonnenlichts geblendet und könnte daher zunächst gar nichts sehen. Langsam müsste er sich an den Anblick des Neuen gewöhnen, wobei er erst Schatten, dann Spiegelbilder im Wasser und schließlich die Menschen und Dinge selbst erkennen könnte. Nach oben blickend würde er sich erst mit dem Nachthimmel vertraut machen wollen, später mit dem Tageslicht, und zuletzt würde er es wagen, die Sonne unmittelbar anzusehen und ihre Beschaffenheit wahrzunehmen. Dann könnte er auch begreifen, dass es die Sonne ist, deren Licht Schatten erzeugt. Nach diesen Erlebnissen und Einsichten hätte er keinerlei Bedürfnis mehr, in die Höhle zurückzukehren,*

*sich mit der dortigen Schattenwissenschaft zu befassen und dafür von den Gefangenen belobigt zu werden.<ref>Platon, "Politeia" 515e–516e.</ref>*

*Sollte er dennoch an seinen alten Platz zurückkehren, so müsste er sich erst wieder langsam an die Finsternis der Höhle gewöhnen. Daher würde er einige Zeit bei der dort üblichen Begutachtung der Schatten schlecht abschneiden. Daraus würden die Höhlenbewohner folgern, er habe sich oben die Augen verdorben. Sie würden ihn auslachen und meinen, es könne sich offenbar nicht lohnen, die Höhle auch nur versuchsweise zu verlassen. Wenn jemand versuchte, sie zu befreien und nach oben zu führen, würden sie ihn umbringen, wenn sie könnten.<ref>Platon, "Politeia" 516e–517a.</ref>*

Platon machte erstmals den Versuch, eine Totalsimulation auszuarbeiten, um den Höhlenausgang aus der Scheinwelt in die Wirklichkeit plausibel und anschaulich zu demonstrieren.

Platon entwickelt einen anderen Weg zum Verständnis der idealen Welt – durch Intuition. Er schreibt, dass wir alle mit einem angeborenen Verständnis der idealen Welt geboren sind, aber vergaßen, dass wir das wissen. Platon führt das Konzept der „Anamnesis“ ein – die Erinnerung an die Welt, die wir bereits vor der Geburt kannten. Anamnesis erklärt, warum wir wissen, was die Dinge sind, auch wenn wir ihnen noch nie begegneten. Anamnesis zeigt uns den Hauptzweck des Wissens, dass die Seele in der Welt der Ideen geboren war, bevor sie in den menschlichen Körper versetzt wurde.<sup>47</sup>

Das zeigt uns, was die Menschen antreibt, den Ausweg aus der Höhle zu suchen und nach der Wahrheit zu suchen und sich so gleichzeitig zu befreien.

Die Deutung der Realität ist sehr schwierig. Wir sind Gefangene in der Höhle. Die Schatten auf der Wand sind unsere vertrauten Dinge. Wenn wir die Schatten sehen, dann glauben wir die wahre Welt, die echten Dinge zu sehen und zu verstehen. Wir sind gewohnt unseren Augen zu glauben: Das, was wir sehen, ist für uns automatisch real, echt und wahrhaftig. Man sagt: „Es ist besser einmal zu sehen, als tausend Mal zu hören.“ Und wenn man doch aus der Höhle ausbricht und die Sonne anschaut, so sieht man trotzdem vorerst nichts, man ist von der Sonne geblendet. Man muss sich erst an die Sonne gewöhnen, man muss erst verstehen lernen richtig zu erkennen, was man zu sehen bekommt, erst dann kann man die reale Welt sehen und verstehen. Man muss die Zeichensprache verstehen, um zu wissen, was die Dinge bedeuten. Man muss wissen, was die Sonne ist, um zu verstehen, dass das die Sonne ist, oder das Wissen darüber muss angeboren sein. Die Sonne des Höhlengleichnisses ist die Idee des Guten, und nur das Gute wirft Licht auf die Wahrheit. Wenn man der Philosophie fremd ist, dann ist es schwer die Wahrheit zu sehen.

Für Francis Bacon (1561–1626) sind die Schattenbilder individuelle Vorurteile, irrige Vorstellungen, die der Mensch beim Heraustreten aus der Höhle mitbringt und die ihn am Verstehen der Naturgegebenheiten hindern. Sie beeinträchtigen die gesamte

---

<sup>47</sup> Vgl. Borodai, T.J.: „Antike Philosophie“, Das enzyklopädische Wörterbuch, [http://antique\\_philosophy.academic.ru](http://antique_philosophy.academic.ru)

## Die zentrale Frage: Leben wir in einer simulierten Welt?

Tätigkeit des Intellekts, da sie falsche Voraussetzungen schaffen. Jeder Mensch hat seine eigene Höhle, die das Licht der Natur bricht und verdirbt.<sup>48</sup>

Wenn man aber in die Höhle zurückgeht, dann schenken einem die Höhlenbewohner keinen Glauben. Sie können nicht glauben, weil sie selbst nicht sehen können und die eigene Perspektive dafür sehr deutlich ist. Man glaubt sehr ungern an eigenes Unrecht. Man will auch nicht daran glauben, weil man sonst die Besorgnis hat, dass man die eigene, gemütliche Lebensposition verlieren könnte.

## **2.2 Die zentrale Frage: Leben wir in einer simulierten Welt?**

Die zentrale Frage dieser Arbeit ist zu untersuchen, ob wir in einer simulierten Welt leben. Die Frage mag absurd und unrealistisch aussehen, wie aus einem Science-Fiction-Roman oder Film. Wie oben gezeigt ist die Frage nach dem Schein und der Wirklichkeit jedoch alt und schwer. Die Welt um uns herum ist bunt, illusorisch, hat viele Unklarheiten, unbeantwortete Fragen. Philosophen und Medientheoretiker wie J. Baudrillard mahlen ein düsteres Bild von der Totalsimulation, der Massenmanipulation durch Simulakren, die sich überall verstecken und uns belügen und betrügen. Beim Betrachten des Problems aus der Nähe wird die Frage nach der simulierten Welt immer aktueller.

Im nächsten Teil dieser Arbeit beschreibe ich die Aspekte des Lebens, mit denen wir am meistens konfrontiert sind. Dabei werden die Simulakren entdeckt und beschrieben und es wird festgestellt, wie weit und wo die Simulakren sich in der Realität verbreiten, wie sie die Realität konstruieren, beeinflussen und uns damit in die Irre führen.

## **3 Sind wir tatsächlich Gefangene einer medial vernetzten Konsumwelt?**

### **Der moderne Aspekt des Schein-Sein-Problems**

#### **3.1 Die Massenmedien**

„Es waren einmal die Massenmedien, sie waren böse“, - Umberto Eco<sup>49</sup>

Viele Jahre galt dieses ironische Zitat als Motto für Massenmedien, insbesondere das Fernsehen. Zum einen beziehen sich die Massenmedien ungefragt auf die Werke der bürgerlichen Hochkultur, die Originalität und die Einzigartigkeit dieser

---

<sup>48</sup> Vgl. Wikipedia, „Die Höhlengleichnis“

<sup>49</sup> Neidschel, B., „Zur Einführung“, Kursbuch Medienkultur, „Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard“, Deutsche Verlagsanstalt GmbH, Stuttgart, S197

Sind wir tatsächlich Gefangene einer medial vernetzten Konsumwelt? Der moderne Aspekt des Schein-Sein-Problems.

Werke werden angegriffen und in ein Nischendasein gedrängt, was als Kulturzerstörung interpretiert werden kann. Zum Zweiten ist es die persönliche Betroffenheit jedes Einzelnen, es ist der Alltag, in den die Massenmedien eingreifen, den sie mitbestimmen, verändern und ständig betreffen.

Die Entfremdung vom Sein der Welt fügt noch die Komplexität hinzu, dass wir diese vermittelte Welt nur durch Medien (zunächst die Sprache, die Wahrnehmungsorgane und deren technische Prothesen) kennen und unsere Erkenntnisse über sie nur durch Medien mitteilen können. Damit verflüssigt sich das Weltverständnis und dieses wird grundlegend transitorisch.<sup>50</sup>

Man kann mit Sicherheit sagen, dass die moderne Informationsrealität mit Phantomen gefüllt ist, und diese Phantome muss man erkennen können.

Der moderne Mensch ist mit lobenden Argumenten über die absolute Informationsglobalisierung erfüllt. Er denkt, dass er über alles informiert ist, was in der Welt und der Gesellschaft passiert. Er erinnert sich, dass Information – Macht bedeutet, und sich selbst informiert zu halten bedeutet, von einem mächtigen Denken zu sprechen.

Wie erfahren wir über die Ereignisse in der Welt? Über TV und Internet. Man könnte natürlich auch argumentieren, dass es Radio, Bücher, Filme und die Kommunikation mit anderen Menschen sind. All die zusätzlichen Quellen der Information werden jedoch auf die ersten zwei reduziert und die Gründe sind einfach: TV und Internet sind die globalsten Bereiche, die den geringsten Zweifel hervorrufen. Hier liegt einer der größten Fehler – das Vertrauen.

Die Menschen vertrauen den Bildern auf dem TV-Bildschirm oder den vertrauenswürdigen Websites. Viele Großveranstaltungen in der Welt, zum Beispiel in den letzten zehn Jahren, verfolgte man im Fernsehen. Es wurden mehrere Kriege, Katastrophen, Terrorakte, Sportveranstaltungen und vieles mehr gezeigt. Es ist nicht verwunderlich, dass in einer solchen Situation das Problem der Wirklichkeit und des Scheins akut ist.

Für Baudrillard gibt es keine Medientheorie. Die „Simulationstheorie“ von Baudrillard beschäftigt sich mit den Bildern der „Wirklichkeit“, die über die Massenmedien gezeigt werden. Diese Bilder sind nach seiner Ansicht „wichtigkeitsmächtiger“ geworden als das reale Geschehen selbst. Das Simulacrum, die Scheinwelt der Medien, verdrängt die wirkliche Welt immer mehr. Die sogenannte „Rede ohne Antwort“ macht es dem Konsumenten nicht möglich dieser Macht kritisch gegenüberzustehen. „Die Massenmediatisierung ist kein Ensemble von Techniken zur Verbreitung der Botschaften, sondern das Aufzwingen von Modellen ist. Die Zeichencodes der Städte, Medien und der Werbung sind reiner Selbstzweck und dienen dazu, dass „jeder an seinem Platz bleibt.“<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Vgl. Hartmann, F., „Die Medienphilosophie“, Wien, WUV 2000, S105

<sup>51</sup> Baudrillard, J., „Kool Killer, oder der Aufstand der Zeichen“, Merve Verlag Berlin, 1978, S8

Für den modernen Menschen ist die Idee der Simulation von Wirklichkeit futuristisch und attraktiv. Das Internet, Computerspiele, Filme – sie zeigen eine Realität, die es nicht gibt. Man versucht, sich in der Welt der Maschinen und Informationen zurechtzufinden. Die Gedanken gehen zurück zu der Frage nach dem Beweis unserer Existenz.

Die heutige Zeit nennt man „postmodern“ in dem Sinne, dass ihr Zustand der Zustand der Simulation ist. Die illusorischen Zustände der Ereignisse, die wie Nebenprodukte sind, und die Medien sind der Schauplatz. Sie sind die Ereignisse der Geschichte, die nicht mehr in der Lage sind, sich zu aktualisieren; unwirkliche Geschichten, in denen die Akteure nichts mehr als Statisten sind. Der Krieg in Bosnien zeigte uns ein dramatisches Beispiel für einen solchen Zustand. Er war kein Ereignis. Vielmehr war er ein Symbol für die Ohnmacht der Geschichte. Er war eine Pattsituation, ein „Streik der Ereignisse“, wie Macedonio Fernandez sagte.<sup>52</sup>

Diese Metapher bedeutet, dass die Arbeitskräfte der Geschichte keine Arbeit haben. Aber das bedeutet auch, dass die Arbeit der Trauer beginnt, was oft die Arbeit der Medien ausmacht. Die Medien sollten die Ereignisse produzieren, wie das Kapital die Arbeitskraft produziert. Nach dieser Konfiguration verliert der Akt der Arbeit die Bedeutung, wenn die Arbeitskraft das Produkt des Kapitals ist, ebenso wie ein Ereignis, das von den Medien erzeugt ist, keine historische Bedeutung hat. Es hat nicht mehr die Form einer politischen Erklärung. Die einzige Erklärung ist die visuelle Erklärung der Medien. Das Ereignis wird virtuell. Die weltweite Virtualität (medialer Hyperraum mit seinen vielfältigen Schnittstellen) zerstört „die wirkliche Bewegung der Geschichte“.<sup>53</sup>

## **3.2 Die Massen**

„Jede Repräsentation von der Masse ist ein Simulakrum.“ - J. Baudrillard<sup>54</sup>

Im Rahmen der „Simulation des Bösen“ nennt Baudrillard die Gesellschaft die „Masse“. Er schreibt die Gendercharakteristik der „Masse“ zu. Die Masse besitzt Eigenschaften wie die Passivität, das Bedürfnis nach Show, Gehorsamkeit und Zutraulichkeit. So charakterisiert Baudrillard die Massenkultur.

Die Verbraucher der modernen Informationsgesellschaft sind eine gesichtslose Masse. Die Soziologen, Politiker und Ökonomen fokussieren sich auf die Beeinflussung dieser Masse. Es besteht die allgemeine Meinung, dass die

---

<sup>52</sup> Vgl. ebenda

<sup>53</sup> Ebenda

<sup>54</sup> Baudrillard, J., „Im Schatten der schweigenden Mehrheit, oder das Ende der Sozialen“, Matthes & Seitz Berlin, S28

Sind wir tatsächlich Gefangene einer medial vernetzten Konsumwelt? Der moderne Aspekt des Schein-Sein-Problems.

Bemühungen der Regierung, der Medien und der Behörden die ungezügelte Kraft der Menge einschränken, die von Natur aus aktiv ist. Baudrillard bietet aber eine andere Perspektive: Die Menge ist von Natur aus passiv und nicht aktiv, weil sie Desinteresse hat:

Sie sind weder gute politische, oder soziale Leiter, noch gute Leiter des Sinnes. Das Appellieren an die Massen bleibt immer offen. Die Massen strahlen nicht aus, sondern absorbieren die Strahlung der Geschichte, der Bedeutung des Sinns. Ihr Wesen ist die Trägheit, die Neutralität.

Das Merkmal der Massen unserer Zeit ist das Phänomen der Implosion (nicht explodieren, sich nicht nach außen erstrecken, sondern absorbieren).

Beim Vorstellen der Massen kommt ein Bild irgendwo zwischen Passivität und ungezügelter Spontaneität heraus, aber jedes Mal wie das Energiepotenzial: heute – sind sie das Silentobjekt, morgen, wenn sie das Wort nehmen, hört man der „schweigenden Mehrheit“ zu. Allerdings haben die Massen keine Geschichte. Sie haben keine versteckten Kräfte, die sie entfesseln können, keine Bestrebungen, die umgesetzt werden müssen. Ihre Macht ist jedoch relevant, es ist die Stärke der Stille. Die Kraft der Absorption und Neutralisation und die Maskierung des „Sinneskraches“.

Die Masse hat keine soziologische „Realität“. Sie hat nichts mit einer realen Bevölkerung, einer öffentlichen Organisation oder mit anderen sozialen Objekten zu tun. Die Masse hat weder Attribut noch Prädikat, weder Qualität noch Referenzen. Die radikale Ungewissheit ist ihr Begriff.

Jeder Versuch der Soziologie sie zu qualifizieren endet mit dem Ergebnis des ununterscheidbaren, neutralen Resultates. Die unendliche Summe der gleichwertigen Individuen, 1111 – dies ist die soziologische Definition der Menschenmassen.<sup>55</sup>

### **3.2.1 Test**

In dem Vorgang des Tests sieht Baudrillard ein Beispiel für die Digitalität, die unter uns ist, in allen Mittelungen, in allen Zeichen unserer Gesellschaft. Die konkreteste Form ist die Frage/Antwort, der Reiz/die Reaktion. Alle Inhalte werden durch eine Prozedur von gelenkten Befragungen, von zu decodierenden Verdikten und Ultimaten neutralisiert. Der Zyklus der Bedeutung wird dabei unendlich zum Zyklus der Frage/Antwort, des Bit, der kleinsten Einheit von Energie/Information verkürzt.

Wir leben nach dem Modus des Referendums, gerade weil es keine Referenz mehr gibt. Jedes Zeichen, jede Botschaft („funktionale“ – Gebrauchsgegenstände ebenso wie ein Modetrend, eine Fernsehnachricht, eine Wahlumfrage oder -erhebung) präsentiert sich uns als Frage/Antwort. Das ganze Kommunikationssystem ist von

---

<sup>55</sup> Vgl. ebenda

einer komplexen syntaktischen Sprachkultur zu einem binären, signalartigen System von Frage/Antwort in einen permanenten Test übergegangen. Test und Referendum sind aber bekanntlich die perfekten Simulationsformen: Die Antwort wird durch die Frage induziert, im Voraus bezeichnet. Das Referendum ist also immer nur ein Ultimatum: durch die Einseitigkeit der Frage, die eben keine wirkliche Befragung mehr ist, sondern das unmittelbare Aufdrängen einer Bedeutung, durch die der Zyklus auf der Stelle abgeschlossen wird. Jede Botschaft ist ein Verdikt, wie das, was aus den Umfragestatistiken hervorgeht. Das Simulacrum der Distanz oder sogar des Widerspruchs zwischen beiden Polen ist, wie die Wirkung des Realen im Inneren des Zeichens selbst, nur eine taktische Halluzination.<sup>56</sup>

Alles testet uns heute, schreibt Benjamin, die Sachen, die wir benutzen, die Sendungen und Filme, die wir schauen, wurden einmal selbst getestet und testen jetzt uns. Der Gegenstand ist heute nicht mehr „funktional“ im traditionellen Sinn des Wortes, er hat ebenso wenig mit dem früheren Gegenstand zu tun wie die vermittelte Botschaft mit der „Realität“ der Tatsachen.“

Man wird gezwungen zu selektieren, und dabei verhalten wir uns nicht wie Nutznießer, sondern wie Leser, wie eine selektive Instanz, eine Lesezelle.

Die Medien suchen ihre Rezipienten wie die Verbrauchertests bei einer Warenprobe aus, mit dem Bündel von selektierten Fragen markieren und entnehmen sie die Empfänger-Proben. Die „öffentliche Meinung“ ist natürlich die schönste dieser Proben – nicht aus einer irrealen politischen Substanz entstanden, sondern aus einer hyperrealen, jener phantastischen Hyperrealität, die nur von der Montage und der Manipulation der Tests lebt.

Bei dem binären Frage-Antwort-Schema wird jeder Diskurs zerstückelt: das goldene Zeitalter der Dialektik des Signifikanten und Signifikats, des Repräsentanten und des Repräsentierten ist vorbei. Vorbei ist es auch mit der freien Meinung, die in Abstimmungen sogar zu „repräsentativen“ Repräsentanten führte, vorbei ist die wirkliche Befragung, der die Antwort entspricht.<sup>57</sup>

Die ganze Analyse führt Baudrillard zu McLuhans Formel: „The media is the massage.“ Bei den Medien wird selbstverständlich nicht der Inhalt geleugnet. Dem Theoretiker geht es vielmehr um deren Organisationsprinzip: Die Form dominiert alle Inhalte, es herrscht die Regel des berüchtigten Sendeformats, schreibt F. Hartmann. Die zentrale Hoffnung von McLuhan ist mit der anderen These besser aufgeklärt: „We return to the inclusive form of the Icon“ – eine Kultur der Benutzeroberflächen.

McLuhan rief ein „globales Dorf“ auf, wo mit der Lichtgeschwindigkeit übertragene Botschaften von Radio, TV und Computern Zeit und Raum verschwinden lassen. Der TV-Konsument ist für ihn kein Sehender, sondern ein Fühlender. Die neuen Audiovisualitäten hingegen würden eine multisensorische Sinnlichkeit befördern, die

---

<sup>56</sup> Vgl. Baudrillard, J., „Der symbolische Tausch und der Tod“, Matthes & Seitz Berlin, 2005, S74

<sup>57</sup> Vgl. ebenda

er Taktilität nennt. Das Ende der Gutenberg-Galaxis war für ihn nicht nur technisches Medienereignis, sondern ebenso willkommene Gegenreformation und der Eintritt in die „neue Ökumene“ des Fernsehzeitalters, da „die gesamte menschliche Familie zu einem einzigen globalen Stamm verschmolzen ist“.<sup>58</sup>

Baudrillard erklärt, warum McLuhan das Zeitalter der großen elektronischen Medien als Zeitalter der taktilen Kommunikation begreift, wo die Distanzierung größer ist und die Reflexion jederzeit möglich ist. Die Taktilität wird zum Schema einer Weltkommunikation und zum Spielraum für die taktile und taktische Simulation, wo die „Message“ (Engl.) zur Message wird, zur alles erfassenden Anstrengung, zum Test. „Überall wird man getestet, betastet, die Methode ist „taktisch“, die Sphäre der Kommunikation ist „taktil“. Ganz zu schweigen von der Ideologie des „Kontakts“, die in all ihren verschiedenen Formen darauf abzielt, die Idee des sozialen Zusammenhangs zu ersetzen. Es gibt eine ganze strategische Formation, die sich nur um den Test (die Frage-Antwort-Zelle) wie um einen molekularen Befehlscode dreht.<sup>59</sup>

Das charakteristische Merkmal der Massenmedien ist, dass sie intransitiv und antikommunikativ sind, wenn man die Definition von Kommunikation als Austausch von Sprache und Antwort betrachtet.

Wenn wir die Kommunikation als etwas anderes als nur das Senden/Empfangen von Informationen definieren, dann muss es eine Reversibilität in Form von Feedback geben.

So basiert die moderne Architektur der Medien auf der Grundlage dieser letzten Definition: Sie ist etwas, was für immer unmöglich macht, den Austausch zu organisieren (außer in der Form der Simulationen der Antworten, die in den Informationsübertragungsprozess integriert sind, die jedoch nicht die unidirektionale Kommunikationsform verändern.) Darin liegt die wahre Abstraktion. Und auf diesem Abstraktionssystem basieren die soziale Kontrolle und Macht.<sup>60</sup>

Um die Bedeutung des Begriffs „Antwort“ gut zu verstehen, muss man im Sinne der primitiven Gesellschaften denken: Die Macht gehört dem, der in der Lage ist, sie zu geben. Sie zu geben und sicherzustellen, dass sie nicht zurückkommt, bedeutet den Prozess des Austauschs zu ihren Gunsten zu brechen und ein Monopol zu etablieren – damit wird ein sozialer Prozess verletzt. Zurückgeben bedeutet im Gegenteil die Machtverhältnisse zu zerstören und wieder herzustellen. Das Gleiche geschieht im Bereich der Massenmedien: Etwas wird gesagt, und es wird alles getan, damit diese Worte keine Antwort erhalten. Deshalb ist die einzige mögliche Umdrehung in diesem Bereich die Möglichkeit der Wiederherstellung der Kommunikation und des

---

<sup>58</sup> Hartmann, F., „Die Medienphilosophie“, Wien, WUV2000

<sup>59</sup> Vgl. ebenda

<sup>60</sup> Vgl. Baudrillard, J., „Kool Kiler, oder der Aufstand der Zeichen“, Berlin, Merve Verlag 1978, S15



Antwortens. Diese einfache Antwort deutet auf die Möglichkeit einer einfachen Transformation der gesamten Struktur der modernen Massenmedien.

Im Moment sind wir in einem Zustand des Nicht-Ansprechens, der Verantwortungslosigkeit. „Mindesteigenaktivität des Beobachters, oder des Wählers“ - sagte Enzensberger. Das erste und schönste aller Massenmedien ist das Wahlsystem: An seiner Spitze steht ein Referendum, in dem die Antwort schon in der Materie gefangen ist, sowie in verschiedenen Umfragen, wo überall die Fragen durch Tricks beantwortet werden, als Antwort verkleidet.

Die Massenmedien sind kein Instrument für den Informationsaustausch. In diesem liegt das Wesen der Entwicklung der Massenmedien. Dies ist nicht nur eine Reihe von technischen Möglichkeiten für die Verbreitung von Informationsgehalt, sondern auch die Verhängung der Modelle.<sup>61</sup>

Adorno und Horkheimer führen die These aus, dass nunmehr nicht mehr von Kultur gesprochen werden könne, sondern von Kulturindustrie gesprochen werden müsse. Die beiden betrachten Kulturindustrie als ein Prinzip, für das der maximale Profit förderlich ist. Die Kultur und die Volkskultur werden von der Kulturindustrie durch ein System aus konventionellen Produkten ersetzt, die nicht mehr den Bedürfnissen der Menschen angepasst sind, sondern an das Profitinteresse der Industrie. Man wird zum Konsumenten, in den etwas hineingestopft wird. Die Kulturindustrie industrialisiert das Bewusstsein, setzt die Menschen in ein Hörigkeitsverhältnis, verhindert die Freiheit des Einzelnen und entzieht damit einer wirklichen Demokratie die Grundlage.<sup>62</sup>

Eine ähnlich apokalyptische Stimmung besteht bei G. Anders. In seinem Werk „Die Antiquiertheit des Menschen“ vertritt er die These, dass nicht mehr die Menschen die Maschinen beherrschen, sondern die Maschinen die Menschen. Bei Anders bestimmt nicht das System die Produktionsprozesse und Inhalte, sondern die Apparatur bestimmt die Rezeption, oder wie es bei McLuhan heißt: „The Medium is the message.“<sup>63</sup>

Anders konstatiert den passiven Zuschauer, der sich den Magen mit Fertignahrung aus der Tüte und das Hirn mit Fertignahrung aus dem Fernsehgerät füllt und später als „Couch-Potato“ bezeichnet wird.<sup>64</sup>

Zum anderen beschreibt er einen dabei entstehenden Wirklichkeitsverlust. Die fein angerichteten Wirklichkeitshäppchen, die das Fernsehen ins Haus liefert, seien

---

<sup>61</sup> Vgl. ebenda

<sup>62</sup> Vgl. Kursbuch Medienkultur, „Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard“, Deutsche Verlagsanstalt GmbH, Stuttgart

<sup>63</sup> Anders, G., „Die Antiquiertheit des Menschen“ Band1, Vrg. G.H. Beck, München 1980, S199

<sup>64</sup> Vgl. ebenda

lediglich Phantome, die sich den Anschein gäben, als wären sie die Realität. Durch die ständige Fütterung mit diesen Phantomen verliert der Mensch laut Anders schließlich den Blick für die Welt selbst. Die Wirklichkeit gehe durch die Bilder von ihr verloren und passe sich schließlich ihrer Aufbereitung im Fernsehen an, da sie nur noch gesendet wirklich erscheine. In diesem Prozess verliere der Mensch nicht nur die Welt, sondern auch die Fähigkeit, sie sich selbst anzueignen.<sup>65</sup>

Das Echte wird als unecht gesehen, und das Inszenierte kauft man für das Echte. Man kann sich nicht an die Medienwelt gewöhnen, ohne den Sinn für die Realität zu verlieren. Man verliert automatisch den Überblick.

Genau das passiert jeden Tag mit Millionen von Zuschauern – der Realitätsverlust, wenn sie z. B. Dokusoaps ansehen. Die Zuschauer realisieren nicht, dass es keine realen Personen sind, sondern nur Schauspieler, die eine Rolle spielen; dass die Wohnungen nur Drehorte sind und keine echte Wohnungen. Die Zuschauer sprechen die Protagonisten mit den Seriennamen an, sind absolut überzeugt, dass sie echte Charaktere aus unserer Realität sind.

Je mehr Information man in kürzerer Zeit und auf Dauer bekommt, desto weniger realisiert man, desto kleiner wird der Realitätsbezug, desto selbstverständlicher wird es für den Zuschauer, dass jeden Tag irgendwo Menschen sterben, das Wasser vergiftet wird usw. Man realisiert nicht mehr, dass die Geschichten wirklich irgendwo auf der Welt passieren, die grausamen Nachrichten werden zur Hintergrundmusik beim Abendessen oder dem Familiengespräch.

Jeden Tag sitzen wir in unseren technisierten Höhlen, schauen auf die Bildschirme, hören aufmerksam zu, aber verstehen oft nichts, verstehen das Wesen der Dinge oft nicht.

Das Verhältnis der Massenkultur im Bezug auf die traditionelle Kultur ist ähnlich der Mode und ihr Verhältnis zur Sachen. Da die Basis der Mode im Altern liegt, liegt auch die Überalterung der traditionellen Werte in der Massenkultur. Die Massenkultur ist somit zunächst von kurzer Dauer, sie ist das Umfeld, in dem die Zeichen sich ersetzen. Sie hat den Bedarf von Relevanz, Aktualität, funktionaler Eignung für den Verbraucher. Die Entwicklung der Kommunikation führt zum Verlust des symbolischen Mittelpunkts der menschlichen Kommunikation. An die Stelle der Individualität, der lebendigen Kultur tritt die Ritualisierung der sinnlosen Zeichen, die keinen Inhalt haben. Es bildet sich eine Reihe von solchen Zeichen, die für jeden „kulturellen“ Menschen eine Pflicht sind. Baudrillard definiert diese „Sammlung“ als die „niedrigste gemeinsame Kultur“, die die Rolle des „Beweises des kulturellen Staatsbürgerschaft“ im Massenbewusstsein spielt.<sup>66</sup>

Die Medien reflektieren und verewigen den totalitären Charakter der Konsumgesellschaft. Das Wesen des Totalitarismus liegt in der „Homogenisierung“ der Ereignisse, indem man ihnen die Gleichheit vor der Wahrnehmung der

---

<sup>65</sup> Vgl. Neidschel, B., „Zur Einführung“, Kursbuch Medienkultur, „Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard“, Deutsche Verlagsanstalt GmbH, Stuttgart, S197-199

<sup>66</sup> Vgl. Baudrillard, J., „Kool Kiler, oder der Aufstand der Zeichen“, Merve Verlag Berlin, 1978

Verbraucher gibt. Die Medien töten den lebendigen Medieninhalt, sie extrahieren nur die Ereignisse daraus. Auf der Grundlage einer solchen Haltung formatieren die Medien eine „Neorealität“, die keine Kategorien von Wahrheit und Lüge bildet. Die Neorealität, an deren Schöpfung auch die Werbung beteiligt ist, besteht aus „Pseudo-Ereignissen“. Die Werbung fordert nicht zur Analyse der Zuverlässigkeit ihrer Inhalte auf, sondern den Glauben an sich und ihre Botschaften. In diesem Sinne hat sie einen prophetischen Charakter.<sup>67</sup>

### **3.3 Film und Fernsehen: reizüberflutetes**

#### **Simulacrum der Außenwelt statt Kontemplation**

##### **3.3.1 „Reality-Katastrophe“ jeden Tag im Fernsehen**

G. Anders: „Die Familie wird ausgelöst: denn was nun durch TV zu Hause herrscht, ist die gesendete – wirkliche oder fiktive – Außenwelt; und dieser herrscht so unumschränkt, dass sie damit die Realität des Heims – nicht nur die der vier Wände und des Mobiliars, sonder. eben die des gesamten Lebens, ungütig und phantomhaft macht. Wenn die Ferne zu nahe tritt, entfernt oder verwischt sich das Nahe. Wenn das Phantom wirklich wird, wird das Wirkliche phantomhaft“.<sup>68</sup>

Das „Bild“ spielt in den Medien eine zwielichtige Rolle: Bei der Ausstrahlung nehmen die Medien Bilder als Geiseln. Das Image multipliziert das Ereignis ins Unendliche und gleichzeitig neutralisiert es dieses. Diese „Gefahr“ der Medien wird immer übersehen. Das Bild verschlingt das Ereignis in dem Sinne, dass es dieses erkennt und verarbeitet. Somit wird das Ereignis an einen neuen Wert gebunden, aber es wird jetzt als ein „Scheinereignis“ wahrgenommen.

Das Fernsehen und die Medien sind die Lieblingswohnplätze der verschiedenen Katastrophen, der realen und virtuellen Kriege, Revolutionen und anderen politischen und sozialen Ereignisse. Das Ganze läuft überall, mit den besten kinematographischen Qualitäten, technische wie auch künstlerische, und jeden Tag, wie eine unendliche TV-Serie. Das ist alles, was man für die Unterhaltung braucht. Man beobachtet die Katastrophen jeden Tag und aus der sicheren Entfernung. Das Resultat ist Übersättigung. Man reagiert nicht mehr entsprechend auf die Ereignisse, man wird von der Menge betäubt. Es wird langweilig. Aber die Beliebtheit der Actionfilme mit Gewaltszenen in besten technischen Ausfertigungen ist bei den Zuschauern besonders groß. Das spricht über den Genuss, der man beim Sehen von Gewaltszenen gespürt wird. Besonders beliebt sind Kinokatastrophen, die nach

---

<sup>67</sup> Vgl. ebenda

<sup>68</sup> Anders, G., „Die Antiquirtheit des Menschen“ Band1, Vrl. Beck München 1980, S105

realen Ereignissen bzw. wahren Geschichten gemacht sind (Schiff, U-Boot, Flugzeug).<sup>69</sup>

Baudrillard erklärt das damit, dass die „Simulacra-Erscheinungen“ sich an der Stelle der Realität abspielen und dabei die Wirkung der Realität und des Erscheinungsbildes stören.

In der modernen Kultur verliert sich der Sinn für Gespieltes und Echtes.

Baudrillard schreibt, dass die Realität von den Simulacren-Erscheinungen verschluckt ist, weil die beiden Seiten die Identität verlieren. Die Simulakren-Erscheinungen gehen der Realität voran, verwechseln den Kausalzusammenhang zwischen dem realen Faktor und dem Erscheinungsbild. Das Kino und das

Fernsehen realisieren die große Ähnlichkeit zwischen der Realität und der Fiktion und zeigen damit ihre „diabolische Natur“. Der Philosoph meinte, dass die Unsittlichkeit und Unmoral dafür verantwortlich seien und darin auch deren Kraft liege. Diese Gestalten unterhalten die animalischen Triebe ohne Moral und Tiefsinn. Die modernen, technologischen Gestalten sind nicht wegen der Repräsentationsidee so interessant, sondern weil der Sinn in der repräsentierten Realität sich verschwindet. Die Realität und der Kausalzusammenhang werden abgeschafft. Nicht das Erscheinungsbild kommt nach der Realität, sondern die Realität wird von der Erscheinung generiert. Baudrillard bringt das Beispiel, wie die Simulakren-Erscheinungen dem realen Fakt vorangehen. Im Film „Das China-Syndrom“ kommt es zu einer Katastrophe in einer amerikanischen Atomstation, die Ursachen der Explosion zeigen sich. Der Film erschien einen Monat vor der realen Katastrophe in Harrisburg. Baudrillard meint, dass die beiden Katastrophen miteinander verknüpft seien. Der Film zeigt die reale Katastrophe, und die reale Katastrophe lief wie nach dem Filmdrehbuch ab, wie eine Simulation der Katastrophe. Aber Baudrillard meinte, dass die beiden Ereignisse die Simulacra seien. Sie sind die Elemente der Kettenreaktion, die unsichtbar in den Prozessen stattfindet, und sehr große Wirkungen haben.<sup>70</sup>

Die Simulacra gehen der Realität voraus und sie drehen die kausale und logische Reihenfolge der Wirklichkeit und ihrer Reproduktion um. Die Ereignisse können die Simulacra auf verschiedene Arten hervorrufen. Hat dies damit zu tun, dass die Simulacra der Realität vorausgehen? Dies fragte sich Baudrillard und beantwortete seine eigene Frage dadurch, dass die Übereinstimmung zwischen dem Film und der Wirklichkeit leicht durch die Bezugnahme dank des Analogiezaubers erklärt werden könne: Wenn wir die Magie-Verbindungen zwischen der Realität und dem Simulacrum nicht ignorieren, wird es klar, dass der Film „China-Syndrom“ mit dem echten Vorfall in Harrisburg dank nicht kausaler Logik verbunden ist. Die Beziehung des Analogiezaubers, der die Realität und das Simulacrum verbindet: Der Film zeigt die Ereignisse, die später stattfinden, die Wirklichkeit, die buchstäblich dem

---

<sup>69</sup> Vgl. Baudrillard, J., „Simulacres et Simulation“, 1981, („Симулякр и симуляции“,) E-book

<sup>70</sup> Vgl. ebenda

Simulacrum folgt. Die Realität ist so gut vom Film vorbereitet, dass sie die Simulation der Katastrophe produziert. Mit dem Einsatz von Freuds Theorie der Magie erklärt Baudrillard auch die Entwicklungen in den Medien und der Realität und die Methode des „Analogiezaubers“ kann man genauso akzeptieren wie die „kausale Logik“.<sup>71</sup>

Wir sind in der ständigen Erwartung der Katastrophe, damit endlich die Ungewissheit vorbeigeht und unsere Erwartungen und Ängste verschwinden. Die verfilmte Katastrophe vertreibt die Erwartungen und versprochene Kataklysmen. Das auf dem Bildschirm wiedergegebene Spektakel befreit uns von der Katastrophenvorsorge und Unsicherheit. Das Warten auf ein Ereignis mit seiner regelmäßigen Modellierung provoziert das Ereignis. Dies ist eine ideale Art für die Medien. TV selbst und die Informationen sind per Definition Baudrillards bereits Arten einer Katastrophe, sie kühlen ab und neutralisieren den Wert und die Kraft der Ereignisse.

Die Medien machen ein beurteilendes Bild von einem Ereignis lange, bevor dieses stattfindet. Das Urteil drängt sich einem auf, auch wenn man es nicht braucht, aber man kann die großen Buchstaben der Überschriften in den Zeitschriften nicht übersehen.

Hinter der „heißen“ Katastrophe versteckt sich die „kalte“ Katastrophe – die Universalisierung des Systems der Beruhigung. Diese internen Prozesse sind nicht sichtbar, aber sie sind katastrophal. Unsere tägliche Erfahrung zeigt die Verschmelzung der Bilder des Fernsehens mit dem Alltag, mit den Fernsehbildern des Alltags. Und die Simulakren gewannen in den letzten Jahren immer mehr an Kraft. Baudrillard stellt fest, dass die Simulakren der Wirklichkeit seiner immanenten, ephemeren Logik, unmoralischen Logik jenseits von „Gut und Böse“, Wahrheit und Lüge unterliegen. Seine Logik ist die Zerstörung seiner eigenen Referenten. Die Logik der Absorption des Sinnes. Somit wird die Ästhetik der Zerstörung und Gewalt zu einer sichtbaren Seite des Geschehens in der Kultur. Wirklich katastrophal ist das, was hinter diesem steht.<sup>72</sup>

Wenn man über die Macht des „bösen Dämons“ – Bild vom TV und Film überlegt, schrieb der Philosoph, sieht man am Beispiel der TV-Serie "Holocaust", dass die Juden jetzt nicht durch die Verbrennungsöfen oder Gaskammern geschickt werden, sondern durch die Tonspur, die Kathodenröhre und Chips. Das soll heißen, dass die ständige Übertragung der Katastrophe ist eine Wiederbelebung der Katastrophe.

Die ständige und künstliche Erinnerung, schreibt er, erstellt die Fakten mit der Hilfe des „kalten“ Vermittlers, der die Selbstvergessenheit, die Zerstörung ausstrahlt, noch systematischer als in den Konzentrationslagern. So schreibt der Philosoph über das Fernsehen.<sup>73</sup>

---

<sup>71</sup> Vgl. ebenda

<sup>72</sup> Vgl. ebenda

<sup>73</sup> Vgl. Baudrillard, J., „Simulacres et Simulation“, 1981, („Симулякр и симуляции“), E-book

### 3.3.2 Film

Baudrillard betrachtet die Thesen von W. Benjamin und McLuhan und entwickelt sein eigenes Konzept.

Benjamin beschreibt, wie die Kunst sich während des technischen Fortschritts veränderte. Ihm fällt auf, dass die Kunst die Aura des Originalen und Authentischen verliert, aber die Kunst wird zur Massenware. Er spricht besonders über den Film, wo Technik und Distributionsmechanismen am meisten die Aura wiedergeben können, mit Techniken wie Montage der Einstellungen und Multi-Perspektivität des Kamerablicks, wo die Kamera als Apparat nicht mehr den Schauspieler porträtiert, sondern einen Darsteller optischen Tests unterzieht, welche dann ausgewertet und zum Film montiert werden.<sup>74</sup>

Der Film übte Anfang des 20. Jahrhunderts einen riesigen Einfluss auf die Massen aus. Benjamin schreibt: „Die Ausrichtung der Realität auf die Massen und der Massen auf sie ist ein Vorgang von unbegrenzter Tragweite sowohl für das Denken wie für Anschauung.“ „Die Kunst des Darstellers wird dem Publikum durch eine Apparatur präsentiert. Das Publikum fühlt sich in den Darsteller nur ein, indem er sich in den Apparat einfühlt. Es übernimmt also dessen Haltung: es testet.“<sup>75</sup>

Baudrillard schreibt, dass bei einer Filmproduktion jeder jeden testet: Der Kameramann testet das Bild, der Regisseur die Schauspieler, der Cutter die Montage, und am Ende kommt ein Produkt heraus, das die Zuschauer testen.<sup>76</sup>

„Das ablenkende Element im Film in erster Linie ein taktiles ist, der auf Wechsel der Schauplätze und Einstellungen beruht, welche stoßweise auf den Beschauer eindringen.“<sup>77</sup>

Kontemplation ist unmöglich geworden; die Bilder zerstückeln die Wahrnehmung in aufeinanderfolgende Sequenzen, in Reize, auf die man nur noch unmittelbar, mit ja oder nein, reagieren kann. Die Reaktion wird aufs Äußerste verkürzt. Der Film lässt es nicht mehr zu, dass man sich selbst Fragen über ihn stellt, er befragt einen direkt. In diesem Sinne verlangen die modernen Medien, wie McLuhan sagt, eine unmittelbare Anteilnahme, eine ununterbrochene Erwiderung, eine völlige Formbarkeit (Benjamin vergleicht die Operation des Kameramanns mit der des Chirurgen: Taktilität und Manipulation). Es ist nicht mehr die Aufgabe Botschaften zu hinterlassen, sondern viel mehr zu sondieren, zu testen und letzten Endes zu

---

<sup>74</sup> Vgl. Benjamin, W., „Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, in Kursbuch Medienkultur „Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard“, Deutsche Verlagsanstalt GmbH Stuttgart 2004, S88

<sup>75</sup> Ebenda

<sup>76</sup> Vgl. Baudrillard, J., „Der symbolische Tausch und der Tod“, Matthes & Seitz Berlin 2005, S97

<sup>77</sup> Benjamin, W., „Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“, in Kursbuch Medienkultur „Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard“, Deutsche Verlagsanstalt GmbH Stuttgart 2004, S 89

kontrollieren (in dem Sinn, dass alle Antworten schon in der „Rolle“, im antizipierten Register des Codes eingetragen sind).<sup>78</sup>

Baudrillard schreibt, dass es im Winter 1999 keinen realen Krieg zwischen den USA und dem Irak im Persischen Golf gab. Das war der hyperreale Krieg, der auf den Monitoren stattfand.<sup>79</sup>

In einem Interview mit Spiegel TV sagte er Folgendes darüber: „Im Fernsehen hat man es nie mit der Realität zu tun im Sinne eines echten, konkreten Kontaktes. Das Medium macht die Wirklichkeit virtuell, das heißt, es übersetzt sie in flüchtige, austauschbare elektronische Bilder, die sich der Erfahrbarkeit entziehen....Es sind nicht nur die Medien, in denen sich dieser Krieg verflüchtigt – der Krieg selbst nämlich ist nicht real....Das Virtuelle beherrscht nicht nur die Medien, es hat auch das Wirkliche angegriffen. Der Golfkrieg wird elektronisch geführt. Der Feind als Gegenüber, der persönliche Feind ist verschwunden. Der Kriegsschauplatz ist für die Beteiligten nur auf den Schirmen ihrer Radare und Zielvorrichtungen präsent. Die Kriegsereignisse selbst sind ins Ungewisse geraten. Im Rausch der elektronischen Bilder, die sich mit Lichtgeschwindigkeit ausbreiten, hat das Wirkliche keine Zeit zu passieren. Die Überzahl von Bildern vernichtet alle Imagination. Man kann sich nicht einfühlen, nicht interpretieren. Man hat keine Zeit dazu. Im Reich der Bilder gibt es zudem keine Kriterien für das Wahre und das Falsche. Man erlebt alles wie ein Drehbuch. Wir sind in einer großen Produktion.“

„Ich habe gehört, dass die israelischen Behörden die Bevölkerung davor warnen, bei Nacht auf die Straße zu gehen, um am Himmel den Kampf zwischen Patriots und Scuds zu betrachten. Nach dem ersten Schrecken sind die Leute dazu übergegangen, den Raketenkrieg auch als Spektakel zu nehmen. Das geht sehr schnell. Das ist so etwas wie mentale Verdauung. Selbst dort virtualisiert die mediengeprägte Rezeptionsweise den Krieg. Auch Verwundete und Tote stören nicht das allgemeine Spektakel. Wir wissen nicht, ob der Tod als Bild nicht manipuliert ist.“

„...Es beruht auf dem Glauben, wir kennten die Wirklichkeit der Welt, sie sei das, was man materiell realisieren könne. Andere Kulturen nehmen das Illusionäre, die Träume als nicht minder reale Bestandteile der Welt ernst und versuchen damit magisch oder spielerisch umzugehen. In unserer hyperrealistischen Medienwelt rächt sich diese Verdrängung: Wir leiden unter deren Illusionskraft, doch wir haben nicht mehr die Mittel, sie zu beherrschen. Ja, da haben wir keine Kultur mehr.... Ja. Natürlich haben wir alle eine tiefe Sehnsucht nach dem Realen. Wir sind nicht einverstanden mit der reinen virtuellen Welt. Wir sehnen uns danach, durch diese Glaswand zu brechen. Aber das Protestieren ist auch nur eine Szene im Drehbuch der Medien. Selbst wenn wir uns vor dem Fernsehen ekeln, geraten wir tiefer und tiefer in dessen Bilderwelt. Das ist ein paradoxer, katastrophaler Prozess.... Wenn überhaupt etwas real ist, dann müsste es eigentlich der Krieg sein. Und deshalb ist

---

<sup>78</sup> Vgl. Baudrillard, J., „Der symbolische Tausch und der Tod“, Matthes & Seitz Berlin 2005, S99

<sup>79</sup> Vgl. Baudrillard, J. „Das Jahr findet nicht statt“, Merve 1990; <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-13487866.html>

es interessant zu beobachten, wie dieser Krieg in den Abgrund des Virtuellen fällt. Ich weiß, es klingt fast metaphysisch, aber vielleicht ist dieser Krieg nur ein Test, ob es noch Kriege geben kann....Alles läuft so schnell ab durch diese Elektronik, in Echtzeit, alles ist in einen Kurzschluss geraten. Es gibt nicht mehr diese Distanz vom Ereignis zum Bild zum Urteil. Diese Unmittelbarkeit macht den Krieg so obszön, so pornographisch. Wir sind in einem Clip, wo alle Bilder durcheinanderkommen und wo es folglich keinen Standpunkt geben kann.“<sup>80</sup>

### 3.4 Demokratie

Es könnte so erscheinen, schreibt Baudrillard, als führe die historische Bewegung des Kapitals von der offenen Konkurrenz zum Oligopol und dann zum Monopol, als verlaufe die Entwicklung der Demokratie von vielen Parteien zum Zweiparteiensystem und dann zur Einheitspartei. Das stimmt aber nicht: Das Oligopol oder das Gegenwärtige ist bipolar und resultiert aus der taktischen Verdoppelung des Monopols. In allen Bereichen ist die Bipolarität das vollendete Stadium des Monopols. Das ändert nichts an Monopol, im Gegenteil: Die Macht ist nur dann absolut, wenn es ihr gelingt, sich in verschiedene Äquivalente aufzuspalten, wenn es ihr gelingt, sich durch eine Zweiteilung zu verdoppeln. Zwei Supermächte sind notwendig, um eine Welt unter Kontrolle zu halten; ein Imperium allein würde in sich zusammenstürzen. Diese regulierte Opposition kann sich zu einem komplexeren Szenario verzweigen, aber die Matrix bleibt binär. Von nun an wird es niemals mehr um das Duell oder den offenen Konkurrenzkampf gehen, sondern um Paare von simultanen Gegensätzen.

Von den kleinsten Einheit (dem Frage-Antwort-Partikel) bis zur makroskopischen Ebene der großen Systeme des Alternierens, die die Ökonomie, die Politik, die weltweite Koexistenz steuern, ändert sich die Matrix nicht; es ist immer das 0/1, die binäre Skandierung, die sich als meta-stabile oder homöostatische Form der gegenwärtigen Systeme durchsetzt. Sie ist der Kern der uns beherrschenden Simulationsprozesse.<sup>81</sup>

Bestimmt wussten die Politiker tief im Inneren immer schon, dass der Besitz des Simulationsraums Macht mit sich bringt, dass die Politik keine realen Taten und kein realer Raum ist, sondern ein Simulationsmodell, deren Manifest die Selbstrealisierung ist.

Jean Baudrillard nennt die Politik das Spektakel, das vor dem Publikum, vor dem Volk gespielt wird. Dieses Spektakel wird „faszinierend und spöttisch, im Geist der alten Sittenkomödie " dargestellt. Das Wahlspektakel und die Teleshows sind im Grunde ein und dasselbe.

---

<sup>80</sup> Baudrillard, J., „Der symbolische Tausch und der Tod“, Matthes & Seitz Berlin 2005, S101

<sup>81</sup> Vgl. ebenda



## Demokratie

Die Politiker sind nur Schauspieler, die ihre Rolle spielen. Die großen Menschen der Öffentlichkeit wurden gewöhnlich nur über das Medium einer fiktiven Persönlichkeit bekannt. Fast jede öffentliche Figur ist eine „majestätische Abstraktion, das plastische Abbild einer Idee.

Das Volk ist das Publikum, die Politik verweist ständig auf dessen Interessen, um ihre Leistung zu rechtfertigen. Für die Menschen ist es in der Tat ein und dasselbe, ob gerade ein Fußballspiel oder eine politische Show im TV läuft. Die Leute werden ihre eigene Meinung über die Zeitungen und das Fernsehen erfahren, und es ist unklar, wer für die Veröffentlichung der Meinung verantwortlich ist.

Das Schweigen der Massen ist nach Baudrillard die perfekte Waffe und nicht eine Form der Ablösung.

Die heutige Demokratie hat mit der Demokratie der alten Griechen nur wenig zu tun. Die Demokratie wird oft, besonders in der Außenpolitik der Machtländer, missbraucht. Nur die Beurteilung, dass ein Land nicht ausreichend demokratisch lebe, reicht aus, um sich in die Angelegenheiten dieses Landes einzumischen, die Regierung zu stürzen und eine neue an die Macht zu bringen, Länder zu zerteilen oder zu vereinigen. Das alles ist schon undemokratisch genug. Aber man versteckt die eigennützigen Ziele hinter der Demokratie. Niemand kümmerte sich in der Geschichte unentgeltlich um die anderen Länder und Völker, es ging immer um Macht und um Ressourcen.

Antimoralismus und unmoralische Politik verbreiten sich bei der Vernachlässigung der sozialen, psychologischen und historischen Wahrheit. Der Verkehr aus den reinen, mit dem Maximum an politischen Energie Simulakren im Zustand, bei dem die Politik nur ein Spiel ist, und immer noch nicht ist die Macht zum Vernunft gekommen.<sup>82</sup>

Baudrillard stellt fest, dass die politische Seite schon in der Ära des Marxismus verblasst ist und stattdessen die Ära der vollen sozialen und wirtschaftlichen Hegemonie begann. Für das Politische blieb nur die Möglichkeit ein Spiegel der Reflexion der Sozialgesetzgebung in den institutionellen und exekutiven Bereichen zu sein. Je höher die soziale Dominanz ist, desto niedriger ist die politische Unabhängigkeit. Das Soziale besiegte das Politische, aber beim Durchdringen aller Lebensbereiche (physische und mentale) geht das Soziale selbst verloren. Es hat jetzt keinen Namen, es ist anonym.<sup>83</sup>

Den Sonnenuntergang des Politischen beobachtet Baudrillard im System der Repräsentation und schließlich im Rahmen des modernen Neofigurativismus. Den Begriff versteht Baudrillard unter dem Expandieren der Zeichen. Diese sind keine Signifikanten mehr, sie haben keinen Signifikaten mehr. Wenn Kategorien wie soziale Klasse und Volk keinen Referenten haben, kann das Politische nicht

---

<sup>82</sup> Vgl ebenda

<sup>83</sup> Vgl. Baudrillard, J., „Фантомы современности“, E-book, ( „ Le miroir de la production“, 1973)

ausgedrückt werden. Die sozialen Signifikanten und ihre politische Bedeutung verschwindet. Nur eines bleibt: der Referent der schweigenden Mehrheit, der Referent der stillen Masse. Dieser Raum heißt „der Bereich der sozialen Simulation“ oder, genauer gesagt, „der Raum, wo das Soziale fehlt“. In der Tat bleibt die schweigende Masse nur ein imaginärer Referent, weil sie existiert, aber keine Präsenz hat. Anstatt sich selbst auszudrücken, werden die Massen beeinflusst, statt Selbstreflexion erfolgt Testierung. Jetzt ist der politische Referent das Referendum, das von Medien organisiert ist.

Freiheit ist nach Baudrillard die Freiheit Dinge zu besitzen. Er glaubt, dass in einer Konsumgesellschaft frei zu sein in der Tat bedeutet, „die Wünsche auf die produzierten Waren frei zu projizieren“ und in der „beruhigenden Regression der Sachen“ zu schwelgen. Es gibt keine individuellen Wünsche und Bedürfnisse, es gibt künstlich hergestellte Wünsche, die zum Genießen zwingen, indem sie unsere Zentren der Vergnügen nutzen.<sup>84</sup>

Nicht nur der Staatsapparat als die Korporation der Beamten, sondern auch alle anderen Verbände und Institutionen, wie ein Gefängnis, ein Krankenhaus, eine Universität, eine Schule oder eine Arztpraxis – alle sind Formen von Autorität. Wie auch immer sind sie Gewalt gegen die Person und ihren Geist, versuchen das menschliche Verhalten zu kontrollieren und die Vorstellung zu steuern.<sup>85</sup>

### **3.4.1 Krise der Demokratie nach Baudrillard**

Die Demokratie hat eine große Reservekapazität der Autoselbstkorrektur. Aber heute, so scheint es, besteht diese Möglichkeit nicht mehr. Holen Sie sich mindestens ein System der Volksvertretung, schauen Sie, was in Amerika daraus geworden ist, meinte der Philosoph, und in Frankreich ist es nicht besser. Das ist keine Demokratie, es ist ein Hohn, ein Spot. Die Menschenrechte, Freiheit, Demokratie – alles verwandelte sich in eine Parodie. Und es besteht eine sehr geringe Chance, dass das System korrigiert werden könnte.<sup>86</sup>

Die Technik steht zwischen Mensch und Wirklichkeit. Der Mensch kommt in die Gewalt der Illusionen und der virtuellen Realität. Das Arbeiten mit dem Computer trägt zur Entfremdung bei. Die Technik erstellt eine Welt der virtuellen Realität, die Welt der Images, Kopien, Simulacra, die das Unterbewusstsein beeinflussen, und

---

<sup>84</sup>Vgl. Baudrillard, J., „Система вещей“, E-book ( „Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen“, 1968)

<sup>85</sup> Vgl. ebenda

<sup>86</sup> Vgl. J. Baudrillard, „Корпорация зла“, E-book, S11 ( „ Transparenz der Bösen“)

das Bewusstsein verdrängt die Realität. Hyperrealität entsteht mit einer Collage aus Fakten und Bildern, wo alles möglich ist und eine beliebige Kombination gebildet werden kann.

Baudrillard sagt, dass uns heute das Prinzip der Simulation und nicht das ehemalige Realitätsprinzip regelt. Die Zeichen weisen nicht auf die Dinge, sondern auf die anderen Zeichen. Dieser Effekt wird Emanzipation der Zeichen oder Simulation genannt, die das moderne Zeitalter charakterisiert. Daher kommt Baudrillard zu der Schlussfolgerung, dass keine Demokratie, keine soziale Revolution im Zeitalter der Simulation möglich ist. Alles ist simulativ, wie die Arbeit, die nicht produziert, sondern die Menschen sozialisiert.

Totale Befreiung durch die ständig wachsenden technischen Möglichkeiten, die uns paradoxerweise nicht befreien und unterstützen, sondern uns ersticken – wir werden zu Sklaven der Massenmedien. In einem gewissen Sinn beginnt das Objekt das Subjekt zu dominieren, dessen Vertrauen in die Umgebung zu untergraben. Freiheit ist dennoch ein transzendenter, bleibender Wert.<sup>87</sup>

### **3.5 Konsumgesellschaft**

Die Konsumgesellschaft entwickelte sich in der kapitalistischen Gesellschaft und ist meist auf diese beschränkt. Die Konsumgesellschaft kann nur durch die „Reproduktion der Produktion“ entstehen, nur durch die serielle Produktion. Mit dem Konsum ist nicht nur das Erwerben von Waren gemeint, sondern auch das Prinzip, mit dem man die sozialen Beziehungen beschreibt.

J. Baudrillard betrachtet das Phänomen der Konsumgesellschaft in seinen Büchern: „System der Dinge“, „La societe de consommation“, „Symbolische Tausch und der Tod“. Er meint, dass die Menschen seit Langem schon die Waren erwerben, besitzen und benutzen, aber nicht konsumieren. Für den Konsum sind erst vor wenigen Jahren die Bedingungen entstanden. Im 19. Jahrhundert waren die wichtigsten Aufgaben der Gesellschaft die Arbeit und die Produktion. Im 20. Jahrhundert, nach dem Krieg, begann sich der Konsum zu entwickeln, von dem die Produktion abhängig ist. Marx formulierte das als Tauschwert der Waren. Später wurde die Bedürfnisbefriedigung im Konsum zum Kern des Wirtschaftens.

Für Baudrillard sind Gebrauchsgegenstände reine Zeichen, die in ihrer ideellen Dimension als solche konsumiert werden. Zum Beispiel ist ein englischer Ledersessel oder ein orientalischer Teppich kein Gegenstand des Gebrauchs, sondern entsprechen der Vorstellung von britischer Behaglichkeit und Souvenirs aus dem Morgenland. Der Konsum ist in diesem Zusammenhang eine idealistische Praxis.

Baudrillard schreibt, dass die Rolle des Simulakrums (und jede Ware ist ein Simulakrum) die Simulation ist. Er meint, dass jedes Produkt etwas simuliert und die Simulation dabei die Dekonstruktion von Realität ist. Deswegen muss man den

---

<sup>87</sup> Vgl. ebenda

Konsum nicht nur als materielle Praktik betrachten, sondern auch als virtuelle Gemeinsamkeit aller Sachen und Aktivitäten. Die Sachen, genauso wie die Zeichen, haben in der postindustriellen Gesellschaft keinen determinierenden Charakter mehr (wie eine Person zu einer Gesellschaftsgruppe zu determinieren, ohne die Möglichkeit das zu ändern.) Die Waren reproduzieren die Realität. Nicht ein Gebrauchsstück wird erworben, sondern eine Idee.<sup>88</sup>

Die Entstehung der Konsumgesellschaft ist mit der Erleichterung ein Produkt zu erwerben verbunden. Aber trotzdem gibt es in der modernen Konsumgesellschaft keinen „unabhängigen“ Konsumenten, die Wahl des Produktes wird durch die Struktur der Konsumgesellschaft diktiert. Dadurch, dass ein Produkt zum Code wird und abstrakte Werte bekommt, kommt der Wille der sozialen Unterscheidung heraus und die Mode, wie ein Beweis für die Kurzfristigkeit, und ein Tendenz zum kontinuierlichen Abwechslung und Erneuerung wird besonderen Einfluss nehmen.

Die Konsumgesellschaft wird als „Flucht“ aus dem Alltag in die „Konsumfreiheit“ interpretiert. Der treibende Konsum wird zu der Kompensation bei der nicht gelungenen Selbstrealisierung. Den Konsumenten werden nicht nur Waren angeboten, sondern ein ganzes System von Konsumgütern zum konsumieren. Demnach werden bei den Konsumenten keine Bedürfnisse für die Waren entwickeln, sondern das System von Bedürfnissen wird gewaltsam in die Nachfrage integriert. Die Konsumgesellschaft ist in drei Typen geteilt: geplanter Wechsel der Generationen von Sachen, ständig wechselnde Mode und sehr eindringliche Werbung in allen Bereichen der Medien.<sup>89</sup>

Man kauft nicht nur eine Ware, die einen Zweck erfüllen sollte, sondern auch eine ganze Reihe von Charakteristiken des sozialen Status. Man möchte einen besonderen sozialen Status, Komfort und Prestige präsentieren. Man fühlt sich beteiligt an etwas Besonderem. Man demonstriert damit auch seine eigene Zahlungskraft und empfindet dabei Glücksgefühle.

Die Vorstellungen von Konsumenten sind nicht klar definiert, die Konsumenten sind leicht zu manipulieren und zu beeinflussen.

Die Konsumierung der Zeichen macht das Wesen von der Konsumgesellschaft aus, schreibt J. Baudrillard. Der Konsum ist ein Prozess des „Absorbierens“ der Zeichen, und der „Absorbierung“ von den Zeichen. Das ist ein gemeinsamer Systemwechsel der Zeichenproduktion mit ihren Werten. In der Konsumgesellschaft wird die Ware als Zeichen produziert und die Zeichen als die Ware.

In seinem Buch „La societe de consommation“ (Konsumgesellschaft) analysiert J. Baudrillard die Logik des Charakters des Konsums und beschreibt mehrere Aspekte.

---

<sup>88</sup> Vgl. Baudrillard, J., „Система вещей“, E-book ( „Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen“, 1968); Baudrillard, J., „Der symbolische Tausch und der Tod“, Matthes & Seitz Berlin 2005, S101

<sup>89</sup> Vgl. Jemisson, F., „Postmoderne und Konsumgesellschaft“, <http://www.ruthenia.ru>

### Beispiel: Konsumgesellschaft

Die Logik des Konsums liegt nicht in dem Erwerb der Waren und Leistungen, sondern in der Produktion von sozialen Zeichen und in der Manipulierung damit. Den Konsumprozess kann man auf zwei Ebenen analysieren:

1. Als Prozess vom Sinn und der Kommunikation, in dem sich die praktischen Formen des Konsums abspielen. Der Konsum steht hier für das Tauschsystem und für das Sprachäquivalent.
2. Als Prozess der Klassifikation und sozialen Differenz, wo die Waren/Zeichen zu Unterschieden und Statussymbolen einer Hierarchie werden.

J. Baudrillard analysiert die Konsumgesellschaft mit Eigenschaften wie dem kommunikativen Prozess, wie eine Praktik von Zeichenmanipulation. Die Kommunikativanalyse beinhaltet die Betrachtung der kommunikativen Aspekte des Konsumbetreibens, symbolische Sprachen, Selbstpräsentierung und Inszenierung, Individualisierung des Lebensstiles.

Baudrillard teilt den Konsum in zwei Teile: die physiologischen Befriedigungen wie Essen und Trinken und die Konsumierung von Zeichen.<sup>90</sup>

Der soziale Konsum entsteht bei den sozialen Unterschieden. Der quantitative Stil des Konsums kommt bei der Demonstration von Privilegien heraus. Das ist der demonstrative Konsum. Mit dem Wachstum des Konsums wird die Rolle der Zeichen immer bedeutsamer und die soziale Differenz bleibt immer noch aktuell. Es bleibt nicht mehr bei Konsumgütern und Reichtum, sondern es führt zur Kultur.

Der Konsum wird zur „Konsumkraft“. Die individuellen Bedürfnisse sind vom Status und Prestige beeinflusst, was nur die Kraft des Zeichens verstärkt. Der Zeichenkonsum unterscheidet und vereinigt die Menschen. Der Konsum verbindet die Menschen, weil damit fast alles verbunden ist: die Produkte und Beziehungen, die Natur und Kultur. Das soziologische Denken, im Gegensatz zum ökonomischen, ist das Betrachten des Konsums als Indexträger der sozialen Aspekte.

Der Konsum wird wie eine symbolische Praxis der Zeichenmanipulation beschrieben, dank ihr werden die Menschen gleichzeitig zu Opfern und Mittätern der Produktion. Baudrillard akzentuiert diese Dualität der Ware. Die Ware existiert im Marktbereich, aber gleichzeitig demonstriert der Konsum die Logik der Unterschiede, der Gegensätze. Besonders deutlich wird das bei dem übertriebenen Konsum, den Baudrillard die Auktion nennt, wo nicht die Eigenschaften wichtig sind, sondern der Prestige.

Der Doppelsinn des Konsums besteht darin, dass er eigentlich für die Befriedigung der menschlichen Bedürfnisse und die soziale Gleichberechtigung steht. Aber in der Tat ist der Konsum ein Element der Machtstrategie der realen Machthaber oder

derer, die nur die Macht über die Sachen besitzen. Die Freiheit des Konsums ist ebenso symbolisch wie die Freiheit der Arbeit.<sup>91</sup>

---

<sup>90</sup> Vgl. J. Baudrillard, „Общество потребления“, E-book, („La societe de consommation“, 1970)

#### Beispiel: Konsumgesellschaft

Bei der Entstehung der „Wohlgesellschaft“ werden die Statussymbole weniger attraktiv, das Bedürfnis sich einer sozialen Gruppe anzuschließen braucht eher Konformität als die anderen individuellen Eigenschaften.

Mit der Entstehung des „sozialen Staates“ senkte sich auch das Interesse für die Demonstrierung der sozialen Klasse und gleichzeitig der demonstrative Konsum. Baudrillard schreibt, dass heute die Differenzen der sozialen Klassen eine tiefere Semiotik brauchen, um klassifiziert zu werden. Die Massenkonsumwaren sagen immer weniger über den Sozialstatus aus. Mehr sind es heute die Art der Arbeitstätigkeit, gute Erziehung und Kultur.

Der produktive, konstruktive Charakter des Konsums ist ein Prozess der sozialen Reproduktion, ein Prozess der Konstruktion der persönlichen Identitäten und der sozialen Einheit.

Baudrillard akzentuiert die Gleichdeutung des Produktionskonsums und Konsums. Er meint, dass beim Produktionskonsum die Konsumkraft von der ganzen Gesellschaft aus kommt und der wichtigste Stimulus der Produktion, die Entwicklung des Sozialen, allgemein bleibt.

Die wachsende Rolle der Produktion in unserer Gesellschaft erklärt man mit dem Wachstum der Nachfrage und des Wohlstandes, und das Problem dabei ist die Reproduktion. Aber in der „Konsumgesellschaft“, schreibt Baudrillard, ist die Logik der „Wohlstandgesellschaft“ absurd und die Idee davon, dass in einer Gesellschaft alle materiellen Bedürfnisse erfüllt sind, ist falsch. Es besteht keine Logik. Eine Wohlstandgesellschaft kann sich auch bei primitiven Volksstämmen abspielen, die eigentlich absolut „arm“ sind.

Es steht fest, dass die moderne Gesellschaft eine Gesellschaft des Konsums, aber nicht der Arbeit ist. Der Konsum ist ein dominierender Faktor im sozialen Prozess und geht über die ökonomische Seite hinaus. Er verändert die sozialen Beziehungen und deswegen wird die Gesellschaft von den Wissenschaftlern als Konsumgesellschaft betrachtet.

Das Zeichen spielt eine Doppelrolle. Es ist der Informationsträger über den Sozialstatus und die Hierarchie. Und nebenbei ist das Zeichen ein Instrument des sozialen Konstruierens, eine kulturelle Quelle. Das Zeichen ist gut überlegt konstruiert, um die eine oder andere Information zu verbreiten. Es ist eine rein künstliche Konstruktion, ein Code. Bei dem Konsumprozess ist das Subjekt frei, aber nur formal, denn es bestehen Hindernisse, nicht nur materielle, sondern auch soziokulturelle: „um zu sehen, muss man wissen.“ Man muss den Code kennen, um den Text zu verstehen.

---

<sup>91</sup>Vgl. Baudrillard, J., „Система вещей“, E-book ( „Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen“, 1968)

### Beispiel: Konsumgesellschaft

Die Rolle des Konsums ändert sich in der Gesellschaft. In der industriellen Gesellschaft sind Produktion und Arbeit auf dem ersten Platz, in der Informationsgesellschaft der Konsum.

Die Konsumgesellschaft ist der Massenkonsum. Das betrifft nicht nur die Vielheit, sondern auch die Leichtbekömmlichkeit, die Möglichkeit für die Mehrheit mit Hilfe der „Waren-Zeichen“ über sich selbst zu sprechen.<sup>92</sup>

Damit malt Baudrillard ein düsteres Bild der Konsumgesellschaft, die zum Ort der Manipulationen wird. Wir erleben das Ende der Arbeit, der Produktion und der politischen Ökonomie, was für die Gesellschaft den Verlust von Referenzen bringt. Das alles passiert bei der Zeichenwerten in den Systemen der Ökonomie und Soziologie. Überall spielt das Simulationsmodell die Hauptrolle und an die Stelle der realen Prozesse und Dinge kommen die Zeichen und die Simulakren, die untereinander funktionieren, ohne die Realität zu berücksichtigen. So entsteht die Hyperrealität, die die Realität absorbiert. (Hyperrealität ist das Abbild vom etwas, das es in der Realität nicht gibt, sein eigenes Simulacrum ist; die Vorstellung eines Künstlers. Die simulierte Realität ist eine hypothetische Umgebung, die als real wahrgenommen wird, aber tatsächlich eine detaillierte Simulation ist. Der Gegensatz ist die virtuelle Realität, die leicht von den realen Wahrnehmungen unterschieden werden kann.)

Baudrillard zeigt das an den Beispielen der Mode, der Mass Media, des Körperkultes, der Politik, der Wirtschaft, des Life-Styles und anderen.

Die Konsumgesellschaft wurde bereits Kommunikationsgesellschaft genannt, aber Baudrillard meint, dass man sie als „Keinkommunikationsgesellschaft“ bezeichnen sollte, weil das Fernsehen die Menschen dazu bringt, nicht mehr miteinander zu sprechen, und der Dialog durch den Fernsehmonolog verdrängt wurde. Das Fernsehen ist eine Simulation der Kommunikation.

Baudrillard hält den Verbrauch für eine psychologische Reaktionskette, eine moderne Magie, deren Natur unbewusst ist. Die überschüssige Produktion der Waren bezieht sich auf die „imaginäre“ Fülle. Baudrillard glaubt, dass die Konsumgesellschaft eine Gesellschaft der Selbsttäuschung ist, wo wahre Gefühle nicht vorkommen und wo selbst die Fülle das Ergebnis eines sorgfältig abgedeckten und geschützten Defizits ist. Er schreibt, dass die Verbraucher-Manipulationen eine Erklärung der Paradoxien der modernen Zivilisation liefern, für die die Armut, Kriege und ästhetische Medizin nutzbar sind; alle verfolgen das gleiche Ziel – die Steigerung der Produktion.<sup>93</sup>

Der Hauptbegriff der sozialen Ordnung ist für Baudrillard das Glück, das für das absolute Prinzip der Konsumgesellschaft steht. Das Zuschreiben dem Glück die

---

<sup>92</sup> Vgl. G. Ritzer, „Современные социологические теории“, E-book, („Theorien der Soziologie“.)

<sup>93</sup> Vgl. Baudrillard, J., „Система вещей“ ,E-book ( „Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen“, 1968)

quantitativen Merkmale, durch die Attribute der sozialen Differenzierung gemessen, liegt im Herzen der modernen Demokratie, deren Bedeutung die Gleichheit aller Menschen ist und durch die Anzeichen von Erfolg, Reichtum usw. reduziert wird. Die Welt der Konsumgüter ist absolut und nicht vom Individuum abhängig. Die sich aufdrängende Ideologie des Konsums, die besagt, dass der Besitz des gewünschten Objekts zur Eliminierung der Trennung von den übergeordneten Klassen führt, unterstützt durch den Glauben des Menschen in die Demokratie den Mythos der Gleichheit der Menschen. Baudrillard sieht, im Gegenteil, die Illusion der Demokratie, die mit den Zeichen arbeitet und das „soziale Spiel“ darstellt, um die Teilnahme der echten Menschen im öffentlichen Leben zu ersetzen. Die Demokratie der Zeichen und das begleitende Glück schützen und maskieren die wirkliche Diskriminierung.

In der modernen Zivilisation gibt es keinen rationalen Verbraucher, der unabhängig entscheidet. Die individuelle Wahl, von den tatsächlichen Bedürfnissen der Wahl diktiert, ist illusorisch – sie wird durch die Struktur der Konsumgesellschaft diktiert, die die Bedeutung der abstrakten Werte vermittelt. Nachfrage wird zusammen mit der Warenproduktion geliefert. Die Grundlage für die Auswahl der Waren ist ein Bedürfnis für die soziale Unterscheidung. Die Unterstützung dieser Differenz hat eine wichtige Bedingung für die Existenz der modernen Zivilisation, deswegen bleibt das Bedürfnis immer unbefriedigt. Soziale Sicherheit und „Glück“ sind die Gebote der Konsumgesellschaft, die nicht die Passivität und Sparsamkeit fördern. Ansonsten ginge man zu dem Verlust der Kaufkraft über.

Alles, vom Luxus bis zum Recht auf freie Zeit, ist eine Reihe von rein sozialen Unterschieden, die das System selbst legitimiert. Auch eine aufrichtige Suche nach der verlorenen Wirklichkeit, nach Selbsterkenntnis, hat den Effekt von produzierten sozialen Unterschieden – der Hauptantriebsmechanismus der Konsumgesellschaft. Die Personalisierung des Menschen durch die Zeichen setzte sich durch.<sup>94</sup>

### **3.5.1 Pop Art**

Pop Art ist, wie Baudrillard mehrdeutig betrachtet, sowohl ein Produkt der Konsumgesellschaft als auch der Ausdruck ihres Mechanismus. Pop Art stellt die sichtbare Wirklichkeit nur dar, sie ist nicht in der Lage hinter die Zeichen zu schauen und hat damit keine Beziehung zur traditionellen Kunst. Sie wurde nie ein Objekt und daher niemals „verbraucht“. Pop Art kann aufrichtig sein, kann das Ergebnis der echten Inspiration sein, aber gleichzeitig kann sie nicht ihren Objektstatus loswerden. Die Pop Art trägt den kommerziellen Sinn vom Anfang an sich. Darüber hinaus können die Menschen nur deren Verbraucher sein.

---

<sup>94</sup> Vgl. Baudrillard, J., „Der symbolische Tausch und der Tod“, Matthes & Seitz Berlin, 2005 S. 134



### **3.5.2 Der Körper – der schönste Gegenstand des Konsums**

Die Konsumgesellschaft produziert den Status des Körperkultes. Sie zwingt die Menschen, ihren Körper zu manipulieren und macht ihn zu einem Werkzeug. Die traditionellen Vorstellungen von Schönheit und Erotik werden durch die künstlichen Funktionen des Konsumartikels ersetzt. Der Körper wird zu einer vereinfachten Analogie der Seele, man muss ihn „finden“, „öffnen“, „kennenlernen“ und „retten“. Der Körper wird zu einer Aufgabe der modernen Mythologie und bleibt im Grunde nicht mehr materiell. Er ist eine Aufgabe des Konsums, zusammen mit seinem Besitzer verbrauchen ihn auch die Medizin, die Mode und die Modezeitschriften, die Kosmetik und die Lebensmittelfirmen. Die dazugehörige Sexualität wird in die vorgegebenen Standards gezwungen, wird kommerzialisiert, wird zum Teil des Systems der Produktion. Ein Hinweis darauf ist die künstliche Sexualisierung von Produkten, die ihre Funktionalität als Waren erhöhen soll. (Deodorantwerbung, Parfümwerbung)<sup>95</sup>

Die Zeit hat den Verbraucherpreis. Man kann nicht wirklich über die freie Zeit verfügen, weil die freie Zeit die berechnete Struktur der Konsumgesellschaft ist. In einer Konsumgesellschaft ist es unmöglich Zeit außerhalb der Konsumwelt zu verbringen.

### **3.5.3 Mystik der Fürsorge**

Unter der Sonne der Sorge sonnen sich die modernen Verbraucher. Der fürsorgliche, umsichtige und sorgfältige Blick der Konsumgesellschaft ist nicht mehr als ihr Schutzmechanismus. Ein globales System der Macht, basierend auf der Ideologie der Großzügigkeit, verbirgt, wo „gute Tat den Gewinn maskiert.“ Hilfsbereitschaft, Unterwürfigkeit und die Ideologie des Geschenks sind die systematischen Tatsachen der modernen Gesellschaft, die die realen wirtschaftlichen Mechanismen verstecken. Diese Tatsachen erfordern von dem Verbraucher sich krank, hilfsbedürftig und abhängig von den globalen Dienstsyste men zu fühlen. Die Beziehungen zwischen den Menschen sind das Ergebnis der Produktion, ihre Art ist totalitär.

### **3.5.4 Anomie in der wohlhabenden Gesellschaft**

Im scheinbaren Überfluss tritt der indirekte Kult der Gewalt als eine Art Sicherung und Schaltmechanismus auf, der von Reflexionen über Freiheit auf das Glück wechselt. Die Fülle in der Konsumgesellschaft umhüllt die Menschen und stellt sie vor eine neue Moral, die nicht eine Folge des Fortschritts ist. Unter diesen Umständen gibt es eine neue Art der Gewalt als eine Art der Kompensation für den Wohlstand und den Beweis für seine Instabilität. Solche Beweise sind ständige Müdigkeit und Depression, die Folgen des Überflusses, der Einfachheit, der Automatisierung des modernen Lebens geworden sind. Subkulturen der Gewaltlosigkeit (Zenbuddhismus, Hippiekultur) zählt Baudrillard nicht

---

<sup>95</sup> Vgl. J. Baudrillard, „Общество потребления“, E-book, („La societe de consommation“, 1970)

zu den alternativen Konsumgesellschaften, sondern betrachtet sie nur als deren Metamorphose.<sup>96</sup>

### **3.6 Mode: Es wird Image statt Kleidung verkauft**

Die Mode ist ein sehr wichtiger Aspekt des Konsums. Die Mode gibt den Sachen eine Zeitperiode. Wenn diese zu Ende ist, muss man die Sachen mit „leidenschaftlichem Trieb“ wechseln und neue konsumieren.

Das Ziel der Mode wie auch der Sprache ist von Anfang an die Sozialität. Eine kollektive Leidenschaft, eine Leidenschaft an Zeichen und am Zyklus.

In seiner Theorie der Simulation beschreibt Baudrillard die sozialen Seiten der Mode. Die Mode stimmt mit der Simulation überein. Für Baudrillard stehen heute die Interessen von Menschen im Mittelpunkt der Simulacrumswelt, die voll mit den Zeichen ist, die sich in Bereichen wie Kultur, Kunst, Mode, Medien, Technik, Film und anderen abspielen. Damit unterscheidet sich die neue Ära der Kulturgeschichte von der letzteren, für die früher der dominierende Punkt eines Warenstücks seine Funktionalität war.

Die Wirkung der Mode in der Gesellschaft ist sehr hoch. Baudrillard klassifizierte die Bedeutung der Mode sehr präzise: Zunächst einmal ist die Mode die Einführung einer Maßnahme der Einstimmigkeit und Einheitlichkeit aus einer Vielzahl von kulturellen Modellen; zweitens ermöglicht Mode einen Bruch mit der Vergangenheit und ist die Vorbereitung für die nahe Zukunft, sie regelt den Prozess des Übergangs von der Vergangenheit in die Zukunft. Die Präsentation einer Vielzahl von neuen Modellen und deren kollektive Wahl werden zum Mittel der Anpassung an die schnellwechselnde Welt; erklären eine gemeinsame Wahrnehmung und gemeinamer Geschmack, wie die aktuelle Mode im Gegensatz zu der Fremdheit und der Irrelevanz der Vergangenheit verständlich und natürlich ist.

„Die Mode ist immer „Retro“, aber nur auf der Basis der Abschaffung des Vergangenen beinhaltet sie den Tod und die gespenstische Wiederauferstehung von Formen.“ Die Mode ist paradoxerweise inaktuell.“<sup>97</sup>

Das Objekt ist eine Einheit von Zeichen und Ware, die heute ein Zeichen ist, und das Zeichen ist immer die Ware. Das Zeichen vernichtet den Preissinn und den Sinn der Sache, den Referenten, und am Ende auch die Realität.

Die Sachen bekommen neue semiotische Charakteristiken, versetzen sich in die Sphäre der Zeichen und werden dann wie die Zeichen konsumiert.

---

<sup>96</sup> Vgl. Baudrillard, J., „Система вещей“, E-book ( „Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen“, 1968)

<sup>97</sup> Baudrillard, J., „Der symbolische Tausch und der Tod“, Matthes & Seitz Berlin 2005, S134

Alles strebt danach in das Extreme, über die eigenen Grenzen zu gehen. Alles ist von einem Simulacrum in Besitz genommen: Die Mode ist noch schöner als das Schönste überhaupt; die Pornografie ist noch sexueller als Sex; der Terror ist noch gewaltiger als die Gewalt selbst; die Katastrophe ist ereignisvoller als das Ereignis selbst.<sup>98</sup>

Mit der Zeichenwelt der Mode versucht der Verbraucher eine Geschichte über sich zu erzählen, ein besonderes Image zu kreieren. Man kleidet sich so, wie man sein will, und der Kleidungsstil kann helfen sich entsprechend zu fühlen. Man erzählt eine Geschichte über sich, gibt den anderen eine Info über sich selbst, die wie alle anderen Geschichten entweder war sein kann oder nicht, und die wahre Geschichte ist gut hinter dem Image versteckt.<sup>99</sup>

### **3.7 Werbung: Zeichen sind längst wichtiger als Gebrauchsfunktionen**

Die Logik der Massenmedienwirkung beschreibt Jean Baudrillard als „die Logik des Weihnachtsmannes“. Dies ist nicht die Logik der Tatsachen und Beweise, aber die Logik der Legende und der Beteiligung daran. Wir glauben nicht daran, aber wir lieben sie. Für das Funktionieren des modernen Weihnachtsmanns ist die Existenzrolle nicht wichtig, wirkt aber einfach wie eine magische Verbindung mit ihren Eltern, und die Geschenke des Weihnachtsmanns sind nur eine Vereinbarung. Aus dem gleichen Grund gibt es einen Einfluss der Werbung auf die Personen, die an Werbung glauben, wie das Kind an den Weihnachtsmann glaubt.

Die entscheidenden Auswirkungen auf die Verbraucher haben nicht der rhetorische Diskurs und auch nicht die Informationen über das Produkt. Das Individuum ist empfindlich gegenüber den Hintergedanken, dem Geschenk, der Sicherheit und der Sorgfalt. Es ist die soziale Instanz mit mütterlicher Vorsorge und unbewussten Zeichen, wie sie in den Augen der Verbraucher ist, die den Kauf rechtfertigt. Der Kauf von Waren ist in der gleichen Ebene angesiedelt, wo die Ware als die Vorsorge für das Publikum funktioniert. Die Ware ist an dich gerichtet, sie liebt dich. Und weil sie dich liebt, fühlst du dich lebendig und personalisiert. Das ist das Wichtigste, der Kauf selbst spielt eine untergeordnete Rolle. Die Menge von Waren beseitigt Defizite, die Werbung beseitigt psychische Instabilität. Es wäre am schlimmsten, wenn man sich selbst die Gründe für die Einkäufe, Liebe und Taten ausdenken müsste.

Die letzte Aussage scheint interessant für die Bildung des Massenbewusstseins zu sein. Alle Institutionen der Gesellschaft sollen die Menschen vom Leiden durch die Wahl zwischen Gut und Schlecht befreien, man sollte nicht allein bleiben. Die

---

<sup>98</sup> Vgl. Baudrillard, J., „Система вещей“, E-book ( „Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen“, 1968)

<sup>99</sup> Vgl. ebenda

anderen treffen die Wahl und schaffen die Motivation zu beurteilen, ob die Zeitung, der Käse usw. gut oder schlecht ist. Die Werbung, wie auch die Träume geben nach Baudrillard das imaginäre Potential und bieten ihm einen Ausweg. Es ist als ob auch die Institutionalisierung des Individuums stattfindet. Der Mensch verliert allmählich die Möglichkeit, seine eigenen Entscheidungen zu treffen. Die Zeichen der Werbung erscheinen in der Ebene der Legende. Dies sind Lesezeichen, keine Verweise auf die reale Welt. Wenn sie aber die Information in sich hätten, dann wäre das ein vollständiges „Lesen“ der Zeichen. Aber sie haben eine andere Rolle zu spielen – sie zeigen auf die Abwesenheit dessen, was sie andeuten. Das Schein schafft eine Leere, und in dem Anspielen darauf ist dessen Stärke. Die Werbungsanalyse baut Jean Baudrillard auf die Existenz des Gemeinschaftswunsches, die Teamzugehörigkeit auf. Als Beispiel dient eine Plakatwerbung für Waschpulver in der Größe eines Wolkenkratzers. Um sie steht die jubelnde Menge. Um den Käufer zu beeindrucken, wird er in eine symbolische Gemeinschaft eingeschlossen. Die Menge auf dem Plakat ist er selbst, und das Plakat bezieht sich auf seinen Wunsch, basierend auf dem kollektiven Wunsch. In den traditionellen Formen ist der Kauf von Waren passiv und der Käufer aktiv. Die modernen Betriebstechniken machen das Gegenteil, sie machen den Käufer passiv und die Waren aktiv. Die Ware kommuniziert selbst mit dem Käufer und setzt auf das Kommunikationsvertrauen.

Hier sind einige Slogans aus der Werbung, die dies alles gut verkörperlichen:

Hier spielt das Leben(Der Filmpalast), „live reachly“, „The whole world in one Bank“(Citibank) „can't beat the real thing“(cola)„und der Tag kann kommen“(Credo) „live dabei“ „der eine hats, der andere nicht“(D2) „for successful living“(Diesel) „hier bin ich Mensch, hier kaufe ich ein“ (dm), „live young“(Evian), „sie sind zu stark, du bist zu schwach“, „nie fragen, kaufen“(Fisherman`s Friend) „inspired by your dreams“ ( Fujifilm ) „sie sind frei“( Genion) „streichen sie den Alltag“(Glasurit), „be upto date“ (GMX), „Guinness is good for you“, „damit sie mehr vom Leben haben“(Hamburg-Mannheimer“, „nette Menschen trinken Henninger“/ Kümmerling“, „Arzneimittel ihres Vertrauens“(Hexal), „leben Sie, wir kümmern uns um die Details“(HypoVereinsbank), „wohst du noch, oder lebst du schon?“ (Ikea), „Der Tag geht, Johnnie Walker kommt“ (aus dem Horrorfilm), „Mensch, lass es dir gutgehen“(Krupps), „Die ganze Kraft einer Kultur“(Lancia), „weil ich es mir wert bin“(L`Oreal), „neun von zehn Filmstars nehmen Lux“( Seife), „ich rauche gern“(r1), „Easy Living“, „So individuell wie sie“(RWE), „wir gehören zu Familie“ (Siemens), „Deutschland geht T-Online, gehen sie mit!“, „und alles gelingt“(Tupperware), „die Zukunft spricht Visa“, „die Freiheit nehme ich mir“(Visa), „Wenn du kein iPhone hast, dann hast du kein iPhone“.

Wenn eine Eigenschaft, ein Zustand, zu einer überlegenen Kraft erhöht wird und in eine Spirale der Verdoppelung hineinkommt – wahrer als die Wahrheit, schöner als Schönheit, wirklicher als die Wirklichkeit – immun gegen die Wirkung von Schwindel und unabhängig von der Inhalt oder von einer reinen Qualität, ist unsere einzige Leidenschaft heute. Die Leidenschaft der Verdoppelung und der Eskalation, der Aufstieg zur Macht, die Ekstase – dies sind Qualitäten, die nicht mehr mit ihren Gegenteilen zusammenpassen (die Wahrheit der Lüge, die Schönheit des Hässlichen, die Realität des Imaginären). Sie werden zur obersten Macht, positiv und majestätisch, weil sie alle Energie ihres Gegenübers absorbieren. Man stelle sich die Schönheit vor, die die gesamte Energie der Hässlichkeit absorbiert: Man erhält die

Mode. Man stelle sich die Wahrheit vor, die die gesamte Energie der Lüge absorbiert: Man erhält die Simulation. Was ist die Simulation? Wir schlüpfen in die Modelle der

Simulation: Die Selbstzweifel drängen uns zu einer schwindelerregenden Vermehrung der formalen Qualitäten, was eine Form der Ekstase ist. Ekstase ist reine Qualität des Körpers, die sich um sich selbst dreht, bis zur Sinnlosigkeit, damit sie mit einer reinen und leeren Form zu leuchten beginnt. Die Mode ist die Ekstase der Schönheit: reine und leere Form der wirbelnden Ästhetik. Die Simulation ist die Ekstase der Wirklichkeit – es ist genug in den Fernseher zu schauen: Alle realen Ereignisse folgen einander in einem völlig ekstatischen Zustand, in stereotypischen, surrealen und wiederkehrenden Formen, in einer sinnlosen und kontinuierlichen Serie. Im Zustand der Ekstase – das Objekt in der Werbung und der Konsument in der Werbungsbetrachtung – besteht der Austausch des Verwendungswertes und des Verkaufswertes bis hin zu ihrem Verschwinden in der reinen und leeren Form des Zeichens. Das Reale wird nicht wirklich zu Gunsten des Imaginären gelöscht, es wird zugunsten einer realeren Realität als die Realität gelöscht: die Hyperrealität. Wahrer als die Wahrheit: Das ist eine Simulation.<sup>100</sup>

## **4 Schein oder Sein? Wissenschaftlich-philosophische Versuche der Realitätsvergewisserung**

### **4.1 Träume ich oder bin ich? Rene Descartes Zweifel**

Descartes ist ein bedeutender Philosoph aus dem Beginn des 17. Jahrhunderts, der Begründer der neuzeitlichen Philosophie. Der große Philosoph bot das Koordinatensystem in der Mathematik (kartesisches Koordinatensystem) und die Benchmark für soziales Bewusstsein. Nach Descartes müssten die wissenschaftlichen Erkenntnisse als ein System aufgebaut werden, während es eine zufällige Ansammlung von Wahrheiten gibt. Unerschütterliche Basis, Bezugspunkt des Systems ist die offensichtlichste und wichtigste Aussage (eine Art „letzte Wahrheit“). Descartes Behauptung „ich denke, also bin ich“ (cogito ergo sum) zählt als unwiderlegbar.

Antitraditionalismus ist die Grundlage der Philosophie von Descartes. Wenn man über die wissenschaftliche Revolution aus dem XVII. Jahrhundert spricht, dann spricht man über Descartes Revolution mit ihren Bemühungen eine neue Wissenschaft der Zeit zu erstellen. Es geht um die Schaffung einer neuen Art von Gesellschaft und einer neuen Art Mensch. Das ist das Prinzip einer neuen Kultur, wie es Descartes selbst mit größter Klarheit ausdrückte: „nie etwas für wahr erklären, bis der Sinn der Tatsachen in meinem Urteil so klar und so deutlich präsentiert ist, bis es keinen Grund mehr gibt, sie in Frage zu stellen.“

Descartes „methodisches Zweifelverfahren“ soll an der Existenz von allem zweifeln, was in irgendeiner Weise dem Irrtum unterliegen kann.

---

<sup>100</sup> Vgl. ebenda

Die Ziele des „methodischen Zweifels“ von Descartes sind: Überprüfung und Zweifel an allen Kenntnissen, einschließlich diejenigen, über deren Wahrheit eine lange und dauerhafte Vereinbarung (vor allem mathematische Wahrheit) liegt. Theologische Urteile über Gott und Religion sind keine Ausnahme.

Der methodische Zweifel, die methodische Skepsis sollten sich jedoch nicht zu einer skeptischen Philosophie entwickeln. Im Gegenteil dazu meinte Descartes, dies lege eine Grenze zur philosophischen Skepsis. Der Zweifel ist nicht Selbstzweck. Sein Ergebnis sollte ein klares und deutliches Urteil sein: Er wird zu etwas, das bereits existiert und nicht bezweifelt werden kann. Die Zweifel, erklärt Descartes, müssen entscheidend, konsistent und universell sein.

Die erste These des „metaphysischen Denkens“ von Descartes heißt: „die Dinge, die in Frage gestellt werden können.“ Alles was wir als wahr akzeptieren, sagt der Philosoph, lernen wir von den Sinnen oder durch die Sinne – und die Gefühle täuschen uns oft, stürzen uns in die Illusion.<sup>101</sup>

Sinnliche Erfahrungen sind nicht in der Lage, zuverlässige Kenntnisse zu liefern, weil wir oft mit Illusionen und Halluzinationen konfrontiert sind, und die Welt, die wir durch die Sinne wahrnehmen, kann ein Traum sein. Unsere Argumente sind nicht zuverlässig, weil wir nicht frei von Fehlern sind. Und solange wir keine zuverlässigen Annahmen haben, können wir uns nicht auf die Genauigkeit der Ergebnisse verlassen. Folglich müssen wir im ersten Schritt an allem, womit die Gefühle zu tun haben, zweifeln.

Die Skepsis gab es bereits vor Descartes, und diese Argumente waren den Griechen bekannt. Doch Descartes schlug als Erster die Verwendung von Skepsis als Forschungsinstrument vor. Seine Skepsis ist nicht die Lehre, sondern die Methode. Nach Descartes wurde unter Philosophen, Wissenschaftlern und Historikern die vorsichtige Haltung gegen unbegründete Ideen, egal welche Herkunft sie haben, verbreitet.

Methodische Skepsis bildet damit nur den ersten Schritt. Die Suche nach dem zuverlässigen Wissen ist die zweite Stufe seiner Philosophie. Die Glaubwürdigkeit entdeckt er nur in der Erkenntnis seiner eigenen Existenz: cogito, ergo sum (ich denke, also bin ich). Descartes argumentiert, dass er keine zuverlässige Kenntnis von der Existenz seines Körpers hat, als könnte er ein Tier sein oder ein Geist, der träumt, dass er ein Mann ist; aber die Meinung nach einer Erfahrung, existiert sicherlich und zuverlässig. Inhalte von Gedanken oder Überzeugungen können falsch und absurd sein, aber das Denken und der Glaube als Prozess an sich sind zuverlässig. Wenn ich bezweifle, dass ich denke, dann ist zumindest deutlich, dass ich zweifle.

Die zweite Stufe des Zweifels meint die „weiteren einfachen und universellen Dinge“, was die Länge, Form und Menge der körperlichen Dinge, deren Anzahl, den Ort, wo sie sich befinden, die Zeit, die der Dauer ihres Lebens etc. sowie alle Naturkonstanten betrifft. Sie zu bezweifeln ist auf den ersten Blick frech, denn es

---

<sup>101</sup> Vgl. Мамардашвили М.К. "Картезианские размышления", E-book, ( Mamardashwili M.K.

„Kartesianisches Denken“)

bedeutet, das hochgeschätzte menschliche Wissen der Physik, Astronomie und Mathematik in Frage zu stellen. Descartes fordert jedoch diesen Schritt zu tun. Das Hauptargument von Descartes Zweifeln an der Notwendigkeit der Forschung, einschließlich der mathematischen Wahrheiten, ist, seltsam genug, ein Verweis auf Gott und sein allmächtiges Wesen. Denn wenn Gott will, kann er unseren Verstand auch verwirren.<sup>102</sup>

Die dritte Stufe auf dem Weg der universellen Zweifel. Das Thema ist sehr empfindlich in den Zeiten, wo Galilei gerade verurteilt wurde. „Also, der gute Gott, der die höchste Quelle der Wahrheit ist, oder der böse Geist, trügerisch und gerissen, mächtig die ganze Kunst ausüben, mich zu täuschen.“ Zweifeln an die Wahrheiten und Prinzipien der Religion und Theologie war besonders schwierig damals, das verstand Descartes gut. Es sind die Zweifeln an der Existenz der Welt als Ganzes und an menschlichem materiellen Dasein: „Ich denke, dass der Himmel, die Luft, Erde, Farben, Formen, Klänge und alle anderen äußeren Dinge – nur Illusionen und Träume sind, die er verwendet, um meine Leichtgläubigkeit zu präsentieren und mich zu täuschen.“

„Als fraglich zeigt sich das Sein der Außenwelt: dass die Dinge in Wahrheit so sind, wie sie dem Menschen erscheinen, dass sie überhaupt existieren; oft erfahren wir ja, wie uns die Sinne täuschen. Doch bleibt in diesem Zweifel wenigstens die Gewissheit der eigenen Existenz bestehen. Aber auch sie bricht bei genauerem Zusehen in sich zusammen; was wir als unser leibliches Dasein ansehen, könnte ja nur geräumt sein; vielleicht ist der wahnwitzige Gedanke wahr, dass das ganze Leben ein beständiger Traum ist... Die Tatsachen, dass  $2+3=5$  ist, oder die allgemeinen Grundbegriffe wie Ausdehnung, Zeit, Raum. Aber selbst diese Erkenntnisse sinken im Zweifel dahin, dass der Mensch vom Grunde seines Wesens her sich sogar über das täuschte, was ihm als das Gewisseste erscheint.“<sup>103</sup>

Die Skepsis, das Zweifeln und der Unglauben führen den Philosophen an gefährliche Grenzen. Aber Descartes meint, dass man, wenn man die Grenze der Erklärung nähert, eine zuverlässige, zweifellos originelle philosophische Wahrheit findet. Wenn wir alles weglassen, woran man zweifeln kann, den Gott, den Himmel, die Erde und auch unseren Körper, aber dennoch können wir uns nicht vorstellen, dass wir nicht existieren, während wir **zweifeln** an der Wahrheit all diese Dinge, während wir **denken**.

„Ich denke, al Errungenschaften so bin ich, ich existiere“ – ist die wichtigste These beim methodischen Denken.

Die Hervorhebung des Denkens in Descartes Reform, so dass das Zweifeln zum Prinzip aller Prinzipien der Philosophie und Wissenschaft wird, hat eine große Bedeutung für die Menschen und deren Kultur. Der Mittelpunkt der Reform: Im Fundament der menschlichen Existenz und Aktionen sind jetzt nicht nur die Werte der Spiritualität eines Menschen, seine unsterbliche, an Gott gerichtete Seele (das

---

<sup>102</sup> Vgl. Асмыс В. Ф. "Декарт", E-book, (Asmus, „Descartes“, 1975)

<sup>103</sup> Weischedel, W., Die Philosophische Hintertreppe“, Deutsche Taschenbuch Verlag München 2000, S122

war charakteristisch für das mittelalterliche Denken), sondern die Werte sind nun eng mit der Aktivität, Freiheit, Unabhängigkeit und Verantwortung jedes Einzelnen verbunden.

Hegel sagt, dass Descartes von der Prämisse ausgehe, dass der Gedanke mit sich selbst beginnen muss. Die Vorgänge des Philosophierens, insbesondere die, die als Ausgangspunkt die Autorität der Kirche hatten, legte Descartes beiseite. Diese Philosophie hat erneut ihren eigenen Boden: Denken kommt von Denken, von etwas an sich Signifikantem und nicht von etwas Äußerem. Kein Teil der Autorität genießt die Freiheit, die in der Aussage „Ich denke“ enthalten ist. Das lehrte die Menschen aktiv das eigene „Ich“ zu gestalten, frei und verantwortlich im Denken und Handeln zu sein, jeden anderen Mensch als frei und verantwortlich zu betrachten.<sup>104</sup>

Die besondere Rolle im Denkprozess nennt Descartes die „Idee“. Die Beispiele der Ideen sind die Konzepte der Astronomie, die Regeln der Methode, das Konzept von Gott. Mit anderen Worten es geht um die Resultate und Werkzeuge des Denkens, womit das Objektive, nicht das Individuelle eingeführt wird. Solche Ideen, argumentiert Descartes, können nur angeboren sein. Nicht Descartes erfand das Prinzip der angeborenen Ideen. Aber er nutzte es aus, denn ohne dieses Prinzip kann man keine Lösungen für eine Reihe von philosophischen Problemen und Schwierigkeiten finden. Wenn die Menschen aufgrund ihrer eigenen Erfahrungen oder aus der Erfahrung der anderen Personen, mit denen sie konfrontiert werden, handeln, dann kann dies kaum frei, rational und effizient sein. Alle apriorischen Erfahrungen sind nach Descartes angeboren, zusammen mit der Idee von Gott. Doch die Philosophierenden können und müssen ihren eigenen Verstand benutzen, um die gemeinsamen Ideen zu begreifen.

Der Begriff und das Konzept des Gottes, der mit der Methode des Zweifelns „beiseite geschoben“ wurde, hat jetzt seine Rechte wieder hergestellt. Im philosophischen und wissenschaftlichen Konzept von Descartes ist Gott kein üblicher Mann- Religion - Gott, Gott der verschiedenen Glaubensrichtungen. Für ihn ist er ein „philosophischer Gott“, der Gott des Geistes, dessen Existenz nicht postuliert werden muss, sondern nur durch rationale Argumente bewiesen muss. Diese Philosophie basiert auf der Idee Gottes, Deismus genannt, die eine Art kartesisches Konzept beinhaltet. (Lat. – Gott. Der Gott erschuf die Welt, aber er ist außerhalb und er mischt sich nicht in die Prozesse ein. Eine Form vom Freidenken.)

Descartes sucht immer nach den Beweisen über die Existenz Gottes und ein weiterer Beweis ist das kosmologische Argument: Die Tatsache, dass es mich gibt, kann nicht nur durch das Argument bestätigt werden, dass meine Mutter mich zur Welt brachte. Sie machte es durch ihren Körper, aber mein „Ich“, mein Geist, kann kaum als eine Folge eines körperlichen Aktes angesehen werden

---

<sup>104</sup> Vgl. Соколов В.В. "Философия Рене Декарта", 1987, ( Sokolow, W.W. „ Rene Decarte`s Pholosophie“, 1987)



Descartes These, dass wir bezüglich der Existenz des eigenen Bewusstseins absolut sicher sind, ist von allen Denkern der Moderne anerkannt. Allerdings entsteht die schwierige Frage: Können wir sicher sein, dass der Rest von dem, womit wir konfrontiert sind, offensichtlich nicht ein einfaches Produkt unseres Geistes ist? Der Teufelskreis des Solipsismus („Ich“ kann nur sich selbst kennen) ist logisch unvermeidlich, und man ist mit dem so genannten Problem der Selbstzentriertheit konfrontiert. Dieses Problem wird immer wichtiger mit der Entwicklung der Philosophie des Empirismus und erreicht ihren Höhepunkt in der Philosophie Kants.<sup>105</sup>

Wir sind zuversichtlich darüber, dass wir unseren Fähigkeiten vertrauen können, damit verstehen wir, dass die Materie existiert, weil unsere Vorstellungen darüber klar und deutlich sind. Die Materie ist im Raum ausgedehnt und sie bewegt sich im Raum. Dies sind die wesentlichen Eigenschaften der Materie. Alle anderen Eigenschaften sind sekundär. Das Wesen des Geistes ist das Denken und nicht die Ausdehnung. Der Geist und die Materie sind völlig verschieden. Daher ist das Universum dualistisch, es besteht aus zwei nicht ähnlichen Substanzen: der geistigen und der körperlichen.

Die dualistische Philosophie steht vor diesen drei Herausforderungen: die ontologische, die kosmologische und die erkenntnistheoretische. Alles wird von den Philosophen besprochen, die die Ideen von Descartes entwickelten.

Die Existenz der Materie als eine autonome, vom Geist unabhängige Substanz führt zu der Annahme, dass ihre Gesetze im Bezug auf Raum-und-Zeit-Formulierungen funktionieren. Nach der Hypothese ist das Raum-Zeit-Materialsystem in sich geschlossen, und wenn seine eigenen Gesetze sein Verhalten vollständig zu bestimmen haben, ist es unweigerlich so, dass das Universum zusammenbricht, mit etwas anderem in sich als die Materie, die im abhängenden Zusammenhang mit der Materie in einem Ganzen existiert. Wenn die Ursache für die Bewegung der Materie der Geist ist und dieser Energie erzeugt, spricht das gegen das Prinzip der Erhaltung der Energie. Energie der Wechselwirkung, die gegenseitige Anordnung der Körper zueinander, gemeinsame Energievorrat konstant.

Wenn wir sagen, dass der Geist nicht die Ursache für die Bewegung der Materie sein kann, sondern ihre Bewegung sich auf eine bestimmte Weise ausgerichtet ist, wird das Prinzip von Aktion und Reaktion verletzt Drittes Newtonsches Gesetz vom Gegenwirkungsprinzip der Kräften. Wenn man davon ausgeht, dass der Geist auf die Materie nur bei der Freigabe körperlicher Energie wirkt, ohne sie zu erzeugen oder zu lenken, kommen wir zu einer Verletzung der grundlegenden Annahme, dass die Gründe der Freisetzung von körperlicher Energie nur von körperlicher Art sind.

---

<sup>105</sup> Vgl. Спиркин А.Г. "Основы философии", ( Spirkin A.G. „ Grundbasis der Philosophie“), E-Book

Ein weiteres Problem steht im Zusammenhang mit der Erkenntnistheorie: Wie kommt man an das Wissen von der Außenwelt? Mit der Produktionen dieser Frage entstehen für Descartes weitere Problemen wie die Selbstzentriertheit oder die Kopien der Ideen. Das erste Problem löst er mit dem Beweis Gottes als Garant der Wahrheit des Wissens. Allerdings gibt es eine weitere Schwierigkeit: Wenn die Idee stimmt, Kopie des Objekts (nach der Korrespondenztheorie der Wahrheit, die von Descartes geteilt wird), und wenn die Ideen und die physikalischen Objekte völlig verschieden voneinander sind, kann jede Idee nur einer anderen Idee ähnlich sein. Dann sollte die Außenwelt eine Reihe von Ideen in den Geist Gottes (Berkeley Position) sein.<sup>106</sup>

Korrespondenztheorie: Die Proposition ist richtig, wenn die Fakten stimmen. Sie stellt die Richtigkeit der empirischen Sätze fest.

Das Wesen des Ich ist für Descartes das Denken, sonst nichts.

## **5 Was ist Zeit? Die physikalischen und philosophischen Erkenntnisse**

### **5.1 Definition der Zeit**

Was ist Zeit? Wie ist der Begriff der Zeit eigentlich definiert?

Wir spüren sie unmittelbar und haben ein intuitives Zeitempfinden. Zeit scheint zu fließen und sich unaufhaltsam von der Vergangenheit in die Zukunft zu entwickeln, wobei es immer einen ausgezeichneten Zeitpunkt zu geben scheint: die Gegenwart. Die Zeit vergeht und bleibt verloren und kann nicht zurückgeholt werden.

Die Ersten, die sich über den Zeitbegriff die Gedanken machten, waren die Griechen. Sie glaubten, dass die Zeit einen absoluten und nicht beeinflussbaren Charakter hat.

Erst viele Jahre später gelang es Einstein, die Zeit als eine physikalische Zeit einzuordnen. Er lehnte die absolute Zeit ab und bewies die Relativität der Zeit und dass die Zeit einen nichtlinearen und nicht globalen Charakter hat, also einen lokalen Charakter. Aber trotz dieser Entdeckung lebt die Menschheit bis heute mit dem absoluten Zeitbegriff der Antike und die Relativität der Zeit tritt im Alltag nie in Erscheinung. Im Alltag lässt es sich recht gut mit einer absoluten Zeit leben. Simulacrum? Illusion? Nein.

Wir brauchen also irgendetwas, das sich zeitlich verändert, um dem Zeitbegriff überhaupt einen praktischen Sinn zu geben.

Auch viele andere Philosophen haben über die Zeit nachgedacht und sind zu den unterschiedlichsten Definitionen gekommen. Augustinus sagte, dass er eigentlich wisse, was Zeit bedeute, aber wenn man ihn frage, sei er dennoch verwirrt.

---

<sup>106</sup> Vgl. ebenda

Demokrit meinte, dass der Raum eine Leere sei, wo die Atome von der Zeit angetrieben seien.

Aristoteles stellte die Zeit mit der Seele gleich, da nichts ohne die Seele bestehen könne.

Für Galileo Galilei und Isaac Newton war der Raum unendlich und euklidisch (nicht krumm), die Zeit fließe gleichmäßig und unendlich.<sup>107</sup>

Mit der Relativitätstheorie kamen die Begriffe wie der absolute Raum und die absolute Zeit weg von der Physik. Einstein sagte: „Früher dachte man, dass wenn alle materielle Dinge plötzlich verschwinden, der Raum und die Zeit würden aber bleiben. Bei der Relativitätstheorie wurden aber der Raum und die Zeit auch verschwinden, zusammen mit dem Rest.“

Die physikalischen Begriffe sind oft sehr abstrakt definiert. Meist ist es gar nicht möglich, physikalische Begriffe absolut exakt zu definieren.

Und auch Albert Einstein machte zusammen mit L. Infeld in „Die Evolution der Physik“ klar, dass physikalische Begriffe wie die Zeit keineswegs eindeutig durch die Natur vorgegeben sind, sondern eher intuitiv erfasst werden:

"Physikalische Begriffe sind freie Schöpfungen des Geistes und ergeben sich nicht etwa, wie man sehr leicht zu glauben geneigt ist, zwangsläufig aus den Verhältnissen in der Außenwelt."<sup>108</sup>

Glücklicherweise stellt sich heraus, dass man in der Physik gar keine abstrakte Definition der Zeit braucht, sondern nur wissen muss, wie man sie messen kann.

„Zeit ist das, was man an der Uhr abliest“,

sagte Albert Einstein pragmatisch.<sup>109</sup>

„Es gibt ein großes und doch ganz alltägliches Geheimnis. Alle Menschen haben daran teil, jeder kennt es, aber die wenigsten denken je darüber nach. Die meisten Leute nehmen es einfach so hin und wundern sich kein bisschen darüber. Dieses Geheimnis ist die Zeit.“

aus Michael Ende: Momo (1973)<sup>110</sup>

---

<sup>107</sup> Vgl. A. Müller, „Was ist Zeit?“ <http://www.wissenschaft-online.de/astrowissen/zeit.html> ; J. Resag, „Grundfragen der Physik“. <http://www.jeorgresag.privat.t.online.de/mybk5htm/chap1.htm>

<sup>108</sup> Vgl. ebenda

<sup>109</sup> Vgl. ebenda

<sup>110</sup> Vgl. ebenda

Das Wesen der Zeit ist für unsere Wahrnehmung ein kontinuierliches Dahinfließen der Ereignisse, versinnbildlicht und messbar durch eine Sanduhr. Veränderungen sind Indikatoren für das Verrinnen der Zeit. Was ist die Zeit eigentlich?

Die Physik bietet heute Erklärungen an, aber es stellt sich heraus: Die Zeit ist einer der rätselhaftesten Begriffe in der Physik, und sie lässt sich erst in einem tiefgehenden und umfassenden Bild unseres Universums verstehen.

## **5.2 Disziplinäre Zeitbegriffe**

Die psychologische Zeit ist der individuelle Aspekt der Zeit, das subjektive Zeiterleben des Individuums wie das Zeitgefühl oder die „innere Uhr“. Für uns gibt es Zeit, weil wir ein Gedächtnis haben und fähig sind, uns an Vergangenes zu erinnern. Aber auch ohne den Menschen macht der Zeitbegriff Sinn. Objekte unterliegen einer Entwicklung, die mit der Zeit voranschreitet – ob der Mensch anwesend ist oder nicht. Die Zeit ist ein Ordnungsparameter für die Entwicklung der Dinge. Die Angabe dieser Zahl genügt, um den Entwicklungszustand anzugeben.

Die biologische Zeit jedes Lebewesen hat nur eine gewisse Lebenserwartung. Der Tageszyklus, der Biorhythmus des Tages ist etwa 24 Stunden. Die Rotation unseres Planeten um seine eigene Achse gibt eine Periode vor, die uns einen Wechsel von Tag und Nacht beschert. Der Jahreszyklus ist das Resultat eines kompletten Umlaufs des Planeten Erde um das Zentralgestirn Sonne. Das alles bildet uns die Eigenschaften der Zeit.

Das Universum expandiert mit der Zeit, was mit Hubble-Parametern berechnet wird, die uns zeigen, wie die anderen Galaxien sich von uns entfernen. Demzufolge kann der Expansionsradius des Universums im jeweiligen Entwicklungszustand als Zeitparameter dienen. Diesen könnte man als kosmologische Zeit bezeichnen.<sup>111</sup>

## **5.3 Relativität der Zeit**

### **5.3.1 Die Zeit in der speziellen Relativitätstheorie**

Man ist in der Lage die Zeit zu messen und ihr damit eine physikalische Bedeutung zu geben.

Es gibt keine absolute Zeit. Die Zeit, die ein Beobachter auf einer schnell vorbeifliegenden Uhr abliest, läuft umso langsamer, je schneller sich die Uhr bewegt – man spricht von Zeitdilatation. Die Zeitintervalle im Beobachtersystem sind gedehnt (lat. dilatare: ausdehnen).

---

<sup>111</sup> Vgl. ebenda

Wenn man sich beinahe mit Lichtgeschwindigkeit bewegt, läuft die Zeit deutlich langsamer. Wenn ein Raumschiff zu einem entfernten Planeten fliegt und zurückkommt, vergehen für die Besatzung nur 6 Jahre, während auf der Erde die Zeit um 10 Jahre fortschreitet. Das konnten Physiker bestätigen, indem sie an Bord eines Linienflugzeuges eine Messung mit Atomuhren durchführten.

Die Zeitdilatation ist eine fantasievolle Möglichkeit Raumflüge in die Zukunft zu unternehmen, jedoch nicht zurück. Die Raumfahrer werden auf einen Planeten zurückkehren, auf dem seit ihrem Aufbruch Jahrhunderte oder Jahrtausende vergangen sind.

Die Zeitdilatation ist umso stärker, je größer die Relativgeschwindigkeit der Uhr ist. Je größer die Geschwindigkeit, desto langsamer geht die Uhr. Das kann man nicht praktisch im alltäglichen Leben beobachten, sondern erst bei Geschwindigkeiten wie der Lichtgeschwindigkeit.

Nach den Maxwellgleichungen muss das Licht immer mit Lichtgeschwindigkeit fliegen (Vakuumgeschwindigkeit ca. 300 000 000 m/s), was Einstein schließlich als Grundprinzip seiner Theorie bestimmt hat.

Das bedeutet, dass der Zeitbegriff (genauer: die Eigenzeit, also die auf einer Uhr vergehende Zeit) vom Weg durch Raum und Zeit abhängt und somit ein wegabhängiger Zeitbegriff ist. Man spricht in diesem Zusammenhang auch von der vielfingrigen Zeit.<sup>112</sup>

### **5.3.2 Die Zeit in der allgemeinen Relativitätstheorie (im Gravitationsfeld)**

Albert Einstein fand noch mehr heraus: Die Zeit, die an einem Ort vergeht, hängt vom Gravitationsfeld ab, das die umliegenden Massen erzeugen. Äquivalenzprinzip: Weiter unten vergeht die Zeit in einem Gravitationsfeld langsamer als weiter oben (Die Krümmung der Raumzeit).<sup>113</sup>

Nun werden Raum und Zeit plötzlich selber zu physikalischen Akteuren, die sich verbiegen und krümmen lassen, ähnlich wie sich ein Trampolin unter dem Gewicht von Objekten verbiegt.

Mit der Relativitätstheorie wissen wir, dass die Zeit an verschiedenen Punkten der Welt unterschiedlich schnell abläuft. Albert Einstein machte mit seiner speziellen Relativitätstheorie die Entdeckung, dass die Zeit relativ ist. Der Begriff der Zeit macht nur lokal einen Sinn, oder in einem recht flachen Gebiet der Raumzeit wie der Erde.

---

<sup>112</sup> Vgl. ebenda

<sup>113</sup> Vgl. ebenda

Da dies im Allgemeinen nicht gegeben ist, spricht man von einem relativen Charakter des Zeitbegriffs.<sup>114</sup>

## 5.4 Die Gegentheorien

Die Relativitätstheorie ist 100 Jahre alt. Auf ihr basiert die moderne Physik. Aber warum? Es gibt viele Theorien, die beweisen, dass die Relativitätstheorie nicht stimmt. Schon Einsteins Zeitgenossen kamen zu anderen Entschlüssen und hatten andere Theorien und Ergebnisse.

Photonen sind Lichtmoleküle. Sie altern nicht, sie existieren in einer zeitlosen Welt. Das lässt das Wesen des Lichts noch rätselhafter erscheinen, als es ohnehin schon ist.

Nach der Entdeckung der Lichtinterferenz war bekannt, dass das Licht eine Welle ist. Aber wenn es eine Welle gibt, muss ein Übertragungsmedium vorhanden sein (wie die Luft, die die Schallwelle trägt). Für die Lichtwelle erfand man auch ein Medium und nannte es Äther. Die Schallgeschwindigkeit hängt von der Windgeschwindigkeit ab. Deswegen versuchten die Physiker von damals, die Geschwindigkeit des Ätherwindes zu messen, sie konnten keine Geschwindigkeit feststellen. Die ganze Theorie von Lorenz und Einstein basiert darauf, dass der Äther sich im Ruhezustand befindet und die Erdrotation ihn nicht beeinflusst.

Um die Geschwindigkeit des Äther-Windes zu messen, benutzten zwei Physiker, Irwing Michelson und Edward Morley, ein Gerät namens Interferometer. Das war im Jahr 1904. Sie machten damit insgesamt sechs Versuche und kamen zu dem Ergebnis, dass die Äthergeschwindigkeit gleich null ist. Darauf basieren die Theorien von Lorenz und von Einstein.

Im Jahr 1921 entwickelte ein anderer Physiker namens Dayton Miller das Interferometer weiter. Das erste bestand noch aus Holz, das auf die Temperatur sensibel reagierte. Das neue Gerät war wesentlich sensibler, bestand unter anderem aus Aluminium, Messing und Beton mit einem Quecksilberschwimmkörper. Bis zum Jahr 1925 wurden damit 100.000 Messungen gemacht, 12.500 von unabhängigen Berechnungen. Sie alle zeigten, dass der Äther-Wind „existiert“, dass er ca. 10 km/s hat und dass die Erdrotation ihn doch beeinflusst.<sup>115</sup>

Nach der Relativitätstheorie können die Teilchen sich nicht schneller als die Lichtgeschwindigkeit bewegen. Darauf basieren die Vorstellung des ganzen Raum-Zeit-Kontinuums, alle physikalischen Entdeckungen der letzten 100 Jahre und unsere Weltvorstellung.

---

<sup>114</sup> Vgl. ebenda

<sup>115</sup> Vgl. „Krieg in der Wissenschaft“, [http://ether-wind.narod.ru/Miller\\_1939](http://ether-wind.narod.ru/Miller_1939); <http://sceptic-ratio.narod.ru/po/timirjazev-9.htm>

Wenn die Physik also neue Erkenntnisse erlangt, ändern sich auch die Vorstellungen von Zeit und Raum. Deswegen könnte gut sein, dass wir falsche Weltvorstellungen haben oder die Vorstellungen alles sind, was wir haben können oder dürfen.

Im Jahr 2013 schickte man in einem Schweizer Labor einen Neutrino-Strahl durch einen unterirdischen Tunnel, der 750 km lang war, nach Italien. Im Rennen mit den Lichtteilchen kamen die Neutrino schneller ans Ziel. Im beschleunigten Zustand überholten sie die Lichtteilchen.

Diese geheimnisvollen Teilchen erschütterten die Physik nicht zum ersten Mal. Man stellte fest, dass sie eine Masse haben, was man davor ausgeschlossen hatte. Man fand keine Zusammenwirkung mit den anderen Teilchen. Jede Sekunde durchdringen uns Millionen dieser Teilchen. Sie haben die größte Anzahl an allen Teilchen im Universum und sie sind uns am wenigstens bekannt. Über die meiste Zahl des Teilchens im Universum wissen wir am wenigstens.

Ein Physiker namens Oliver Heaviside (1850-1925), ein britischer Wissenschaftler, Entwickler der Gravitationstheorie und modernen Elektrodynamik, wusste bereits damals davon. Er änderte den Zeitparameter in der Maxwell-Gleichung und betrachtete die Stromdichte mit Ätherbeeinflussung. In der Elektrodynamik von Heaviside stimmte die Relativitätstheorie nicht, genau wie bei Maxwell. Die Gleichungen von Heaviside zeigen, dass das Neutrino-Teilchen sich schneller bewegen kann als die Lichtteilchen. Das Neutrino-Teilchen kommt bei den Gamma-Quanten heraus.<sup>116</sup>

Warum diese Beobachtungen immer noch unbeachtet bleiben und die ganze Physikwelt auf der Relativitätstheorie von Einstein basiert, ist unklar.

Was, wenn die Wahrheit so nah liegt, dass man sie nicht sieht, oder nicht sehen darf?

Wenn man alles untersucht, dann bleibt man ratlos. In den letzten Jahren entdeckte die Physik nichts Neues und alles, was wir heute von der Welt wissen ist, dass wir nur den Schatten auf der Höhlenwand sehen. Das alles zeigt uns, dass unser Weltverständnis nur ein Simulacrum ist. Sieht man das Foto von Einstein, auf dem dieser seine Zunge herausstreckt, versteht man diese Geste jetzt auch anders.

### **5.4.1 Zeitlose Physik**

Im letzten Jahrhundert machte die Physik viele Entdeckungen, aber die Wissenschaft ist trotzdem gespalten. Um die Elementarteilchen zu beschreiben, benutzen die Wissenschaftler die Quantendynamik, und um die Kosmologie zu beschreiben, spielt die OTO von Einstein die Hauptrolle. Die Wissenschaftler unternehmen viele Versuche diese Welten zu vereinen, aber bekommen nur sinnlose Antworten. So

---

<sup>116</sup> Vgl. A. Müller, „ Was ist Zeit?“ <http://www.wissenschaft-online.de/astrowissen/zeit.html>

versuchten sie in den 1960er Jahren mit der Wheeler-DeWitt-Gleichung die Makro- und Mikrowelt zu vereinen, aber um die Gleichung zu lösen, mussten sie die Zeit hinter den Klammern weglassen.

Später, in den 80er Jahren, versuchten die Physiker Don Page und William Wootters die Gleichung so zu erklären, dass die Zeit im ganzen Universum so verdreht ist, dass, wenn sich der Beobachter im Inneren des Universums befindet, es diesem so vorkommt, dass die Zeit läuft; von außen betrachtet erscheint die Zeit jedoch statisch. Damit bleibt die Natur der Zeit illusorisch.

Die Lösungen für die Vereinigung dieser Welten sind in den Wellenfunktionen des quantenmechanischen Systems enthalten, das den Kosmos als Ganzes beschreibt, als die "Wellenfunktion des Universums". Es ist als unendlich-dimensionaler Superraum der Raumzeitgeometrien und aller Materiefelder definiert.

Nach der Theorie der Quantenkosmologie wäre unser Universum kein ausgezeichnetes, sondern eine Realisierung unter vielen. Die Quantenkosmologie prognostiziert Multiversen. Diese Einschätzungen sind auch in der Viele-Welten-Theorie zu finden.

So ein Modell sagt über den Urknall aus, dass sich in der Nähe des Urknalls die Zeit wie eine vierte Raumdimension verhält. Die bekannteste Idee dazu stammt von James Hartle und Stephen Hawking.<sup>117</sup>

## 5.5 Die Zeit in der Philosophie

Das bisher Gesagte ist nur eine Ansammlung von Theorien, von Ideen, von neuen Erkenntnissen über die Zeit. Doch was ist die wahre Natur der Zeit? Gibt es eine Urdee von ihr im Sinne einer platonischen Idee? Oder ist die Zeit nur eine Illusion, die unsere Gehirne uns vortäuschen? Existiert sie als platonische Idee, losgelöst von allem Materiellen? Vielleicht ist das Schicksal der Menschen das der Gefangenen im Höhlengleichnis, die nie die wahre Natur der Dinge durchschauen können.

Diese Aspekte der platonischen Erkenntnistheorie führt Immanuel Kant fort. Er spricht von dem Ding an sich (Noumenon), das durch den Wahrnehmungsprozess (Sinne) und den Erkenntnisprozess (Verstand) zur Erscheinung (Phänomenon) verformt wird. Diese Begriffe stehen im gleichen Gegensatz zueinander wie Schein und Wirklichkeit.

In der Philosophie kennt man unterschiedliche Strömungen, unter anderem Positivismus, Rationalismus, Sensualismus und Empirismus, die das Verhältnis zu Zeitbegriffen äußern.

Der Positivist sieht in den Grenzen der Erfahrung auch die Grenzen der Erkenntnis. Damit bezieht er eine Gegenposition zum Rationalisten, der auf rationales Denken setzt. Ähnlich ist es bei den Sensualisten: Sie sehen die Wirklichkeit in Empfindungsinhalten, z. B. in einem Gefühl. Der psychologische Zeitbegriff ist von

---

<sup>117</sup> Vgl. ebenda



sensualistischer Natur. Der Positivist wendet sich von der transzendenten, nicht erfahrbaren Seite der Zeit ab, ebenso wie der Sensualist, der die transzendenten Zeitbegriffe verneint.

Der Physiker ist eher der rationalistischen Position zugewandt: Er nutzt und entwickelt physikalische Theorien, die es ihm gestatten die Zeit zu erfahren, wo sie alltäglich nicht erfahrbar ist. Der Begriff beschreiben liegt eine Erkenntnisstufe höher. Das Verständnis von Zeit ist damit eine Frage der Grundhaltung.

Gibt es nun die Zeit? Oder ist sie nur eine Illusion, die sich der Mensch in seinem erinnerungsfähigen Denken macht?

Gibt es sie nur, weil es einen Beobachter gibt, der sich an Vergangenes erinnern kann? Hier gilt das anthropische Prinzip (von griechisch anthropos, Mensch), das besagt, dass das beobachtbare Universum nur deshalb beobachtbar ist, weil es alle Eigenschaften hat, die dem Beobachter ein Leben ermöglichen. Wäre es nicht für die Entwicklung bewusstseinsefähigen Lebens geeignet, so wäre auch niemand da, der es beschreiben könnte.

Die Erkenntnis ist, dass die Naturgesetze so formuliert sein müssen, dass sie mit der Existenz von Naturforschern vereinbar sind. Die Natur oder ein Gott hat die Naturkonstanten gerade richtig eingestellt, um intelligentes Leben zu produzieren. In anderen Universen muss dies nicht der Fall sein.

Dabei landen wir nun in der Philosophie und können weiter die Dinge betrachten und überlegen, sonst ist dafür keine mehr da.

„Ein niederschmetternder Gedanke: dass es vielleicht überhaupt nichts zu wissen gibt; dass alles Falsche nur entsteht, weil man es wissen will.“ – Elias Canetti<sup>118</sup>

## **5.6 Fazit**

Die moderne Physik deutet an, dass man auf einen Zeitbegriff verzichten könnte. Wir haben weltweit einen ähnlichen Ablauf der Zeit, weil wir uns mit Geschwindigkeiten weit unterhalb der Lichtgeschwindigkeit bewegen.

Jeder Beobachter kann eine Uhr mit sich führen und behaupten, dass sei der Ablauf der Zeit. Es gibt keinen übergeordneten Beobachter, der eine absolute Zeit messen könnte: Zeit ist eine relative Größe. Jedes Individuum hat sein eigenes, ganz persönliches Zeitmaß.

Die Veränderungen zeugen von den Spuren der Zeit. Die Struktur der Zeit kann einem illusorisch vorkommen. Die Uhren verbildlichen die Zeit, unsere Erinnerung bezeugt Vergangenes, wir erwarten zukünftige Ereignisse, die auch eintreten. Die Zeit dokumentiert das Geschehen und bleibt dann als die einzige Zeugin.

Die Physik bringt viele Unklarheiten mit sich. Jede Theorie ist eine Spekulation des Möglichen. Faszinierend ist dabei, dass auf einer höheren Verständnisebene der Zeitbegriff verschwinden mag und von illusorischer Natur ist, während er auf

---

<sup>118</sup>Vgl. A. Müller, „Was ist Zeit?“ <http://www.wissenschaft-online.de/astrowissen/zeit.html>

niedriger, alltäglicher Ebene unser Dasein kontrolliert und uns praktisch beherrscht, denn wir sind von ihr abhängig.

Selbst fast hundert Jahre nach den großen Entdeckungen in der Physik haben wir kein klares Bild von den Dingen, die wir täglich erleben. Oder die Menschen beschäftigen sich mit Sachen, die passieren nur, weil die anderen Menschen sich damit beschäftigen. Oder die Wissenschaftler beschäftigen sich mit den falschen Theorien oder sehen die Dinge aus der falschen Perspektive und dürfen ihre Perspektive auch nicht ändern. Alles ist nun möglich.

„Die Zeit ist eine Larve der Ewigkeit.“; „Zeit vergisst man, wenn man Schönes erlebt.“<sup>119</sup>

## **6 Das Universum als Hologramm. Existiert die objektive Realität oder ist das Universum eine Täuschung? Das Experiment von Alain Aspect**

Im Jahr 1982 führte ein Forscherteam der Universität Paris unter der Führung des Physikers Alain Aspect eines der wichtigsten Experimente des 20. Jahrhunderts durch und machte eine Entdeckung, die das Gesicht der Wissenschaft verändert.

Die Wissenschaftler entdeckten, dass die subatomare Teilchen, wie die Elektronen, fähig sind, unverzüglich miteinander zu kommunizieren, und zwar unabhängig von der räumlichen Distanz, die sie trennt. Es spielt keine Rolle, ob sie 10 Fuß oder 10 Billionen Fuß voneinander entfernt sind. Irgendwie scheint jedes Teilchen genau zu wissen, was das andere gerade tut. Das verletzt erneut Einsteins bestehenden Grundsatz, dass keine Art von Kommunikation schneller als mit Lichtgeschwindigkeit erfolgen kann.

Der Physiker David Bohm von der Universität London glaubt, dass es keine objektive Realität gibt, dass das Universum ungeachtet seiner manifesten Erscheinungsweise im Kern eine Art Fantasie darstellt, ein gigantisches und prächtiges, detailliertes Hologramm.

Um ein Hologramm zu machen, muss das Objekt mit Laser-Licht beleuchtet werden. Dann benötigt man den zweiten Laser und hierdurch entstehen Licht-Interferenz-Muster, die auf einem Film festgehalten werden. Neben der Dreidimensionalität hat das holografische Bild eine bemerkenswerte Charakteristik: Wenn man das Hologramm in zwei Hälften schneidet und diese mit einem Laser bestrahlt, so wird jede Hälfte wieder das ganze Objekt in Erscheinung bringen, das ursprüngliche Bild bleibt also immer erhalten. Jedes Teil eines Hologramms beinhaltet alle Informationen, die das ganze Hologramm hat.

---

<sup>119</sup>Vgl. ebenda

Dies scheint auch die Bedeutung einer religiösen Sanskrit-Strophe zu sein: „ Was ganz ist- das ist ganz- was aus dem Ganzen kommt ist auch ganz; wenn das ganze aus dem Ganzen entnommen wird, bleibt das Ganze ganz.“

Diese Betrachtung ermöglicht Bohm eine andere Art des Verstehens von Aspekt Entdeckung, wo die „Getrenntheit“ eine Täuschung ist. Er argumentiert, dass auf einer Ebene der Wirklichkeit solche elementaren Teilchen keine individuellen Wesenheiten (Identitäten) darstellen, sondern tatsächlich Ausdehnungen desselben, fundamentalen „Etwas“ sind. Solche Teilchen sind keine getrennten Teile, sondern Fassetten einer tiefer liegenden Einheit, eine tiefere Ebene der Realität, an der wir nicht teilhaben, die holographisch aufgebaut ist, wie das Holo-Bild, wo alle Dinge des Universums unbegrenzt miteinander in Verbindung sind: die Elektronen im Carbon-Atom im menschlichen Gehirn mit jedem Teilchen umherschwimmender Lachse, mit jedem Herz, das schlägt, und jedem Stern, der am Himmel leuchtet.

Auf einer tieferen Ebene ist Realität eine Art Superhologramm, in dem Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft gleichzeitig existieren.

Der Standforder Neurophysiologe Karl Pribram arbeitet unabhängig von Bohm und ist ebenso von der holographischen Natur der Realität überzeugt. Zu diesem Entschluss kam er dank der Ergebnisse seiner langjährigen Studien, die zeigen, dass die Erinnerungen nicht an spezifischen Stellen aufbewahrt werden, sondern über das ganze Gehirn verteilt sind. Die Neurowissenschaftler konnten aber den Mechanismus nicht klären, „das Ganze in jedem Teil“ in der Natur des Gedächtnisses zu finden.

Aber Pribrams Theorie erklärt, wie das menschliche Gehirn die Erinnerungen speichert, dass die Erinnerungen nicht in Neuronen verschlüsselt sind, sondern in den Mustern von Gehirnpulsen, die das Gehirn durchkreuzen wie das Interferenz-Muster von Laser-Licht eines holografischen Bildes. Mit anderen Worten: Das Gehirn selbst ist ein Hologramm.

Ein weiterer Aspekt neben dem Speichern von Erinnerungen ist auch das Kodieren und Entkodieren von Frequenzen (Lichtfrequenzen, Klangfrequenzen usw.). Das Hologramm funktioniert wie eine Art Linse, und so funktioniert auch das Gehirn wie eine Linse, nutzt die holographische Prinzipien und übersetzt die mathematisch empfangenen Frequenzen in unsere Welt der Wahrnehmung.

Der argentinisch-italienischer Forscher Hugo Zucarelli erweiterte kürzlich das holographische Modell auf die Welt der akustischen Phänomene und entwickelte eine Technologie des holophonischen Sounds. Verwirrt durch den Effekt, dass Menschen die Quelle eines Klages ohne Kopfbewegung lokalisieren können, auch wenn sie nur über ein Ohr hören können, entdeckte er, dass diese Fähigkeit durch holographische Prinzipien erklärbar wäre.

Es wurde entdeckt, dass jeder unserer Sinne eine viel größere Bandbreite an Frequenzen empfängt als ursprünglich erwartet. Forscher entdeckten, dass unser visuelles System auch auf Klang-Frequenzen reagiert, dass unser Geschmack teilweise abhängig ist von dem, was wir heute osmatische Frequenzen nennen, und

dass die Zellen unseres Körpers auf ein breites Spektrum von Frequenzen ansprechen. Derartige Erkenntnisse legen nahe, dass es nur die holographische Domäne unseres Bewusstseins sein kann, die diese Frequenzen ausfiltert und in unsere herkömmliche Wahrnehmung übersetzt.<sup>120</sup>

Dabei entsteht die Frage: Wenn die Konkretheit der Welt nur eine zweitrangige Realität ist und das, was „dort“ ist, aktuell nur ein Gewirr von Frequenzen darstellt, und wenn das Gehirn ebenfalls nur ein Hologramm ist, welches lediglich einige der Frequenzen aus dem Gewirr auswählt und mathematisch in unsere sensorischen Wahrnehmungen übersetzt, was wird dann aus unserer objektiven Realität? Sie scheint nur zu existieren, heißt es hier. Wie schon die östlichen Religionen lange behaupten, war die materielle Welt Mayas eine Illusion, und ebenso mögen wir denken, dass wir physische Existenzen sind, die durch eine physikalische Welt wandeln: auch dies ist eine Illusion bei der Theorie. Wir sind in Wirklichkeit „Empfänger“, die durch einen See von Frequenzen schweben. Und was wir aus diesem See herausfiltern und in physikalische Realität übersetzen, ist lediglich ein Kanal von vielen Kanälen, gefiltert aus dem Superhologramm. Diese Theorie wird holographisches Paradigma genannt, und auch wenn viele Wissenschaftler ihr mit Skepsis begegnen, hat sie andere doch angespornt.

Ein Professor Namens Grof führte in den 60er Jahren ein Experiment durch. Mit Hilfe von LSD als psychotherapeutisches Werkzeug untersuchte er eine Patientin, die plötzlich mit der Identität eines weiblichen, prähistorischen Reptils konfrontiert wurde. Während ihrer Halluzination gab sie nicht nur eine im Detail genaue Beschreibung, wie es sich anfühlt, in so einer Form verkörpert zu sein, sondern erkannte auch, dass der geschlechtsspezifische Teil der Anatomie dieser Spezies durch einem bunten Schuppenpanzer an der Kopfseite gebildet wurde, was sie vorher nicht wusste und was die Zoologen dann bestätigten. Die Erfahrungen dieser Frau waren nicht einzigartig. Grof hatte auch Patienten mit wenig oder gar keiner Bildung, die plötzlich detaillierte Beschreibungen einer zoroastrischen Begräbnis-Praxis hinduistischer Mythologie gaben.<sup>121</sup>

In der Medizin kann man mit dem holographischen Paradigma auch einiges erklären. Was derzeit als mysteriöse, spontane Remissionen bei Krankheiten erscheint, mag tatsächlich mit einer Änderung im Bewusstsein zusammenhängen, die wiederum diese verändernden Auswirkungen auf das Hologramm des Körpers hat.

In der holographischen Domäne sind die Gedankenbilder ebenso real wie die Wirklichkeit selbst. In einem solchen Universum gibt es keine Begrenzungen bezüglich des Ausmaßes. Wie wir die Realität verändern können und was wir als Realität wahrnehmen ist lediglich eine Leinwand, die darauf wartet, von uns mit jedem Bild unserer Vorstellung versorgt zu werden.

---

<sup>120</sup> Vgl. <http://akroasis.oktave.ch/divtext/universholo.pdf>

<sup>121</sup> Vgl. ebenda

## 6.1 Die Stringtheorie

Die allgemeine Relativitätstheorie lässt sich wunderbar auf Objekte anwenden, die groß und massereich sind (z. B. Planeten), die Quantenmechanik auf sehr kleine Objekte (z. B. Elementarteilchen). Jede der beiden Theorien beschreibt ihr Gebiet sehr exakt, doch die beiden Theorien zu vereinigen schien bisher erfolglos. Der Konflikt der beiden Theorien erwächst aus dem Umstand, dass die allgemeine Relativitätstheorie auf einer glatten Raumzeit basiert, die Quantenmechanik aber nicht mehr glatt, sondern stark gekrümmt und verzerrt ist. Man spricht hier auch von „Quantenschaum“. Die Unvereinbarkeit der beiden großen Theorien zeigte den Forschern, dass die Physik auf der tiefsten Ebene nicht verstanden wurde, und viele waren der Überzeugung, es müsse eine einzige Theorie geben, die das gesamte Universum und die Prozesse darin genau beschreibt.

Zwei Anforderungen an eine neue Theorie seien hier erwähnt. Ein sehr wichtiger Punkt ist mathematischer Natur. Die Gleichungen der allgemeinen Relativitätstheorie sind nicht linear, während die Quantenmechanik (Quantenfeldtheorie) lineare Gleichungen hat.

Eine erfolgreiche Theorie, um die beiden Welten zu vereinen, ist die Stringtheorie. Entsprechend der Stringtheorie existiert alles Reale in exakt 10 Dimensionen.

Dabei gibt es vier enthüllte Dimensionen (die drei Dimensionen des Raumes mit dervierten Dimension der Zeit) und zusätzlich sechs verborgene (räumliche)Dimensionen.

Die Stringtheorie ist aber bis jetzt nicht stichhaltig genug für ein Experiment. Sie benötigt neun Raumdimensionen und eine Zeitdimension, was allerdings in krassem Widerspruch zu unserer Alltagserfahrung und den experimentellen Daten steht, wo wir nur drei Raumdimensionen (Länge, Breite und Höhe) wahrnehmen, also eine vierdimensionale Raumzeit.

Die Stringtheorie ist ein heißer Kandidat für eine „Theory of Everything“; manche Physiker sehen in ihr sogar den ersten Schritt zur alles umfassenden Weltformel. Die Stringtheorie konnte einige der schwierigsten Probleme der Physik klären, wie die Verbindung zwischen ART und Quantenmechanik, die mathematische und physikalische Beschreibung der Gravitation, die Erklärung der Vielfalt von Elementarteilchen usw. Sie warf dafür jedoch neue Fragen auf und stellt die Forscher bis heute vor zahlreiche Hindernisse.

Im Folgenden werden die wichtigsten Fortschritte und Probleme der Stringtheorie zusammengefasst.

Ihr grundlegendes Konzept und die Darstellung haben eine Übereinstimmung zur Lehre der traditionellen jüdischen Kabbalah. Kabbala beschreibt zehn Dimensionen, die Folge – vier Bereiche aus einem. Die Kabbalah lehrt, dass die zehn Dimensionen der Realität anfänglich im Potentiellen sind, was hießt, dass diese durch die Zusammenziehung von göttlichem Licht erschaffen wurde. In dieses ursprüngliche Vakuum trat ein Strahl des göttlichen Lichtes, welches sich auf die Linie oder den

String bezieht. „Dieser ursprüngliche String verwirklichte die zehn manifestierten Dimensionen der Realität und strömte dann, innerhalb dessen, die Welt der Schöpfung aus.“<sup>122</sup>

Damit wird die Frage, „ob es noch Platz für einen Gott noch gibt“ überflüssig. Hier werden die Wissenschaft und der Glauben optimal vereint.

Natürlich gibt es Menschen, die ihren Glauben an Gott durch den Fortschritt der Wissenschaft bedroht sehen, und die Kirche hat in der Vergangenheit auch manche Abwehrschlacht geführt, jedoch meist langfristig verloren. Es gibt aber durchaus gläubige Menschen, die gelassen mit den Fortschritten der modernen Naturwissenschaft umgehen und sich sogar aktiv daran beteiligen. So sagte der Leiter der Vatikanischen Sternwarte in Castel Gandolfo, Pater José Gabriel, in einem Interview mit Welt Online:

„Ich bin Priester und Astronom zur gleichen Zeit.“; Es ist unsere bleibende Sehnsucht, unseren Kollegen, der Suche nach Wahrheit, dem Menschen und dem täglichen Beweis zu dienen, dass Religion und Wissenschaft keine Gegensätze, sondern fruchtbare Ergänzungen sind.“<sup>123</sup>

## **7 Unser Universum als perfekte Simulation. Nick Bostroms radikaler Verdacht**

Physiker von der „University of Michigan“ und der „University of New Hampshire“ in der USA glauben, dass sich Tests entwickeln lassen, mit denen sich nachprüfen lässt, ob wir in einer Computersimulation leben, sofern unser Universum endlich ist und auch die Ressourcen von Simulatoren endlich sind.

Der schwedische Philosoph Nick Bostrom versucht zu demonstrieren, dass wir uns mit hoher Wahrscheinlichkeit längst in einer Computersimulation befinden und es praktisch unmöglich ist, dies zu bemerken: „Der Bau einer Matrix, die simulierte Gehirne mit Bewusstsein enthält, wäre außerordentlich schwierig. Jedes Wesen, das ein solches Kunstwerk vollbringen könnte, könnte fast sicher auch verhindern, dass Störungen in der Matrix von ihren Bewohnern bemerkt werden. Selbst wenn einige Menschen Unregelmäßigkeiten feststellen würden, könnte der Architekt die Simulation ein paar Sekunden zurückdrehen und so wieder abspielen, dass die Unregelmäßigkeit völlig ausgeschlossen wird, oder die Unregelmäßigkeit einfach aus dem Gedächtnis dessen streichen, der etwas Verdächtigtes bemerkt hat.“

---

<sup>122</sup> 1. [http://de.wikibooks.org/wiki/Die\\_Stringtheorie\\_-\\_](http://de.wikibooks.org/wiki/Die_Stringtheorie_-_Eine_popul%C3%A4rwissenschaftliche_Einf%C3%BChrung)

[\\_Eine\\_popul%C3%A4rwissenschaftliche\\_Einf%C3%BChrung](#)

2. [http://akroasis.oktave.ch/divtext/Kabbalah\\_u\\_String\\_Theorie\\_De.pdf](http://akroasis.oktave.ch/divtext/Kabbalah_u_String_Theorie_De.pdf)

<sup>123</sup> <http://www.welt.de/wissenschaft/weltraum/article2918545/Der-Vatikan-zwischen-Astrologie-und-Astronomie.html>

In Bezug auf das „Simulationsargument“ von Bostrom haben die US-Physiker nun auch ihren Test entwickelt. Das Argument geht von drei Möglichkeiten im Hinblick auf Computersimulationen (im Anklag an den Film Matrix auch Matrices genannt) aus, von denen nach Bostrom mindestens eine wahr sein muss: „Die erste Möglichkeit ist, dass die Menschheit fast sicher ausstirbt, bevor sie technische Reife erreicht. Die zweite Möglichkeit ist, dass fast keine technisch reife Zivilisation am Bau von Matrices interessiert ist. Die dritte Möglichkeit ist, dass wir fast sicher bereits in einer Matrix leben. Warum? Weil, wenn nicht die beiden ersten Möglichkeiten zutreffen, mehr "Menschen" in Matrices leben als in "realen Welten". Für Sie als "Person" ist es dann wahrscheinlich, dass Sie in einer Matrix leben statt in einer "realen Welt".

Zwar sei die Möglichkeit angesichts der technischen Begrenzungen noch weit davon entfernt, auch nur eine primitive Simulation des Universums zustande zu bringen, aber es könnten jetzt schon Tests für die Einschränkungen künftiger Simulationen entwickelt werden, sofern deren Ressourcen begrenzt sind. So könnten heutige Supercomputer mit der Gitter-Quantenchromodynamik (Lattice QCD) nur einen winzigen Teil des Universums in der Größenordnung von einigen Fermis, was etwa einem Atomkern entspricht, simulieren. Mit leistungstärkeren Computern könne man irgendwann auch Modelle in der Größenordnung eines Moleküls, einer Zelle oder eines Menschen zustande bringen.

Für Savage wäre dies der erste nachprüfbare Hinweis, aus dem sich weitere Konsequenzen ergeben. Wenn unser Universum eine Simulation wäre, dann könnten beispielsweise die Erbauer auch noch weitere Simulationen parallel laufen lassen. Die Frage wäre dann, ob man mit diesen anderen Universen kommunizieren kann, wenn sie auf derselben Plattform laufen. Noch aber müssten wir unser Universum selbst nach Unstimmigkeiten absuchen, wenn wir der Hypothese nachgehen wollten, dass es nur eine Computersimulation ist, in der wir als Gefangene leben.<sup>124</sup>

Das Schicksal eines weiteren Wissenschaftlers kann diese Theorie zwar nicht ganz bestätigen, zumindest aber zumindest beschreiben. Jason Padgett, der Autor des Buches „Struck by genius“, beschreibt, was mit ihm passierte. Er war ein schlechter Schüler, beendete nicht das College, interessierte sich nur für Partys. Von den Naturwissenschaften hatte er keine Ahnung.

Es war spät in der Nacht, als er auf dem Rückweg von einer Bar überfallen und heftig geschlagen wurde. Danach veränderte sich für den Mann alles: Das Trauma machte aus ihm ein Mathematikgenie.

Auch sein Weltbild veränderte sich für ihn. Die Objekte sah er jetzt in anderen Formen: Sie hatten keine festen Strukturen und Grenzen mehr, sondern waren plötzlich Grafiken und Schemen ähnlich. Sogar die im Wind schaukelnden Bäume sahen aus wie eine Grafik mit Gleichungen.

---

<sup>124</sup>Vgl. <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Leben-wir-in-einer-Computersimulation-1767578.htm>;

<http://mixstuff.ru/archives/51876>

## Schlusswort/Ergebnis

J. Paadgett sagt, dass jeder Mensch mathematische Begabung besitzt und auch nutzt, davon jedoch nichts merkt – wir alle lösen unbewusst ständig mathematische und physische Gleichungen, wenn wir zum Beispiel einen Ball fliegend sehen und ihn fangen. Wenn wir diese Gleichungen aufschreiben könnten, würden wir sehen, welche schwierigen Aufgaben unser Gehirn unbewusst für uns lösen kann.<sup>125</sup>

Was sagt uns das alles? Dass die Welt sehr wohl wie ein Hologramm, eine Computersimulation sein kann. Aber dadurch ändert sich für uns nichts. Am Ende ist es nicht so wichtig, wie die Welt in Wirklichkeit aussieht, ob sie aus festen biologischen Strukturen besteht oder eher wie ein Hologramm mit Gleichungen und Grafiken aufgebaut ist. Wenn jemand eines erschaffen konnte, dann kann er auch das andere schaffen. Fragen wie: Wer machte uns oder wer träumt uns? Und Wozu? bleiben in beiden Fällen offen.

In diesem Fall kann das anthropische Prinzip beruhigen.

In der Quantenwelt verändert der Beobachter die physischen Prozesse. Das heißt, wenn wir scharfe Beobachter sind und die Simulakren erkennen können, werden sie nicht mehr gegen uns wirksam und wir können die Wirklichkeit besser einschätzen.

## **8 Schlusswort/Ergebnis**

Wo leben wir? Wurde dies deutlicher? Ist alles, wo wir uns befinden, nur ein Simulakrum? Man muss das Simulakrum erkennen können und dessen Kontrolle und Beeinflussung abschaffen.

Wir müssen anerkennen, dass wir dank der Massenmedien, des technischen Fortschritts und des Internets tiefer und tiefer in die Welt der falschen Zeichen, der Simulakren, die mit der Realität nichts zu tun haben, die uns in die unrealistische, virtuelle Welten entführen, mit uns spielen und uns beeinflussen, versinken. Wir schauen auf die reale Welt durch das Prisma des Simulakrums. Man kann sagen, dass wir in einem Simulakrum leben, das die Menschen selbst kreieren.

Diese Situation der modernen Gesellschaft beansprucht die Ideen von Baudrillard. Er passt wie kein anderer in das Bild der Illusionen und Ungleichgewichte unserer Welt. Beim Lesen seiner Texte befällt einen das Gefühl, dass er selbst simulieren will und die Phantome und Simulakren kreieren will und Sätze sagen will, die Tausende von Interpretationen zulassen. Baudrillard ist das wahre Partikel dieser Welt.

Viele Simulakren begleiten uns durchs Leben und wir befinden uns mit unseren Kenntnissen über die Welt entsprechend oft „außerhalb“ der Wahrheit.

Es gibt viele vielleicht ungefährliche Simulakren, wie in der Mode, aber es gibt auch viele, die böse sind, die wichtige Dinge vor uns verstecken.

---

<sup>125</sup> Vgl. ebenda



#### Schlusswort/Ergebnis

In dieser Arbeit hielt ich mich konsequent und eng an Baudrillard. Seine Äußerungen mögen oft zu düster klingen, oft sind seine Thesen wie aus einem Fantasy-Film und seine Aussagen über die Medien treffen auch nicht jeden Sender. Das Ziel war jedoch den Simulakren auf die Spur zu gehen und sie zu entlarven.

Die Frage nach der Welterkenntnis ist schwierig. Wir verstehen und wissen nur wenig von der Welt, in der wir leben.

Die Massenmedien sind besonders gefährlich und verbreiten die meisten Simulakren in der Welt. Sie können nicht nur das Massenbewusstsein bilden, sondern auch Kriege inszenieren, provozieren und die Völker auseinanderbringen.

Was bleibt uns dann übrig? Wie kann man in der chaotischen und undurchsichtigen Welt klar sehen, und kann man überhaupt noch klar sehen?

Uns bleibt nur zu denken und zu lernen die Simulakren zu offenbaren. Wenn man das Simulacrum erkennt, verliert es die Kraft und kann nicht mehr manipulieren.

Dank der erfolgreichen Entwicklung in der Wissenschaft, Philosophie und Kunst wissen wir bereits viel über die menschliche Natur und die Welt um uns herum. Wir kennen das Eiweiß und die Nukleinsäure, aber das neue Leben ist weit mehr als nur die biochemischen Zutaten. Wir wissen, wie unser Gehirn funktioniert, aber wir können nicht herausfinden, wie die Gedanken auf den Sinn kommen.

Diese Rätsel beinhalten die ganze menschliche Geschichte und Kultur.

Aber solange die Bücher von George Orwell immer aktueller werden, bleiben wir weiter in einem Simulakrum.

„Und doch war die Registraturabteilung als solche nur ein einzelner Zweig des Wahrheitsministeriums, dessen Aufgabe ja nicht darin bestand, die Vergangenheit entsprechend zu frisieren, sondern die Bürger Ozeaniens mit Zeitungen, Filmen, Lehrbüchern, Televisor-Programmen, Theaterstücken, Romanen- mit jeder nur Vorstellbaren Art von Nachrichten, Belehrung oder Unterhaltung zu versorgen, von Denkmälern angefangen bis zum täglichen Kernspruch, vom lyrischen Gedicht bis zur biologischen Abhandlung, von der Kinderfibel bis zum Wörterbuch der Neusprech. Und das Ministerium musste nicht nur mannigfache Bedürfnisse der Partei befriedigen, sondern den ganzen Arbeitsgang noch einmal auf dem niedrigeren Niveau des Proletariats wiederholen. Es gab eine Reihe der besonderen Abteilungen, die sich mit der proletarischen Literatur, mit Musik, Theater und Varieté für Proletarier befassten.

Dort wurden minderwertige Zeitungen, die fast nichts als Sport, Verbrechen und astrologische Ratschläge enthielten, reißerische Fünf-Cent-Romane, von Sexualität strotzende Filme und sentimentale Schlager hergestellt, die vollkommen mechanisch mit Hilfe einer Art Kaleidoskop, des sogenannten „Versificators“, abgefasst wurden.“

George Orwell – „1984“<sup>126</sup>

---

<sup>126</sup> Orwell, G., „1984“, Kapitel 4, E-Book

## Literaturverzeichnis

Anders, G., „Die Antiquiertheit des Menschen“ Band 1, Vrl. G.H. Beck, München, 1980

Асмус В. Ф. "Декарт", E-book, ( Asmus, „Decartes“, 1975)

Baudrillard, J., „Симулякр и симуляции“, E-book, („Simulacres et Simulation“, 1981 “)

Baudrillard, J., „Der symbolische Tausch und der Tod“, Matthes & Seitz Berlin, 2005J

Baudrillard, J., „Das Jahr 2000 findet nicht statt“, Merve 1990,

Baudrillard, J., „Kool Killer, oder der Aufstand der Zeichen“. Berlin: Merve Verlag, 1978, S8

Baudrillard, J., „Im Schatten der schweigenden Mehrheit oder das Ende der Sozialen“,  
Matthes& Seitz Berlin, 2010

Baudrillard, J., „Фантомы современности“, („Le miroir de la production“, 1973)

Baudrillard, J., „Система вещей“ ( „Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den  
alltäglichen Gegenständen“, 1968)

Baudrillard, J., „Корпорация зла“ ( „Transparenz der Bösen)

Baudrillard, J., „Общество потребления“ („La societe de consommation“, 1970)

Borodai T.J., „Antike Philosophie“, Das enzyklopädische Wörterbuch

Deleuze, J., „Платон и симулякр“ („Platon und Simulacrum“)

Hartmann, F., „Die Medienphilosophie“, Wien: WUV, 2000

Heidegger, „Nietzsche, Band1“, B. Schillbach, 1996

Ivanova, A., „Platon und Deleuze“, URL: <http://kogni.narod.ru/eikondeleuze.htm>

Lippmann, W., „Die öffentliche Meinung“. Rütten+Loening Verlag München, 1964,

Мамардашвили М.К. "Картезианские размышления", E-book, ( Mamardashwili M.K. „  
Kartesianisches Denken“)

Müller, A., „Was ist Zeit?“ URL: <http://www.wissenschaft-online.de/astrowissen/zeit.html>

Kursbuch Medienkultur „Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard“, Deutsche  
Verlagsanstalt GmbH, Stuttgart, 2004

Neidschel, B., „Zur Einführung“, in Kursbuch Medienkultur, „Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard.“, Deutsche Verlagsanstalt GmbH, Stuttgart

Orwell. G., „1984“ E-Book

Resag, J., „Grundfragen der Physik“. URL  
<http://www.joergresag.privat.t.online.de/mybk5htm/chap1.htm>

Ritzer, G., „Современные социологические теории“, E-book, („Theorien der Soziologie“.)

Соколов В.В. "Философия Рене Декарта", 1987, ( Sokolow, W.W. „Rene Decarte`s Philosophie“, 1987)

Спиркин А.Г. "Основы философии", (Spirkin A.G. „Grundbasis der Philosophie“)

Schulz, W., „Philosophie in der veränderten Welt“, Stuttgart, 2001

Weischedel, „Die philosophische Hintertreppe“, Deutsche Taschenbuch Verlag München, 2000,

„Krieg in der Wissenschaft“: URL: [http://ether-wind.narod.ru/Miller\\_1939](http://ether-wind.narod.ru/Miller_1939) ; „Krieg in der Wissenschaft“, URL: <http://sceptic-ratio.narod.ru/po/timirjazev-9.htm>

URL: <http://akroasis.oktave.ch/divtext/universholo.pdf>

URL: [http://de.wikibooks.org/wiki/Die\\_Stringtheorie\\_-  
\\_Eine\\_popul%C3%A4rwissenschaftliche\\_Einf%C3%BChrung](http://de.wikibooks.org/wiki/Die_Stringtheorie_-_Eine_popul%C3%A4rwissenschaftliche_Einf%C3%BChrung)

URL: [http://akroasis.oktave.ch/divtext/Kabballah\\_u\\_String\\_Theorie\\_De.pdf](http://akroasis.oktave.ch/divtext/Kabballah_u_String_Theorie_De.pdf)

URL: [http://www.welt.de/wissenschaft/weltraum/article2918545/Der-Vatikan-  
zwischen-Astrologie-und-Astronomie.html](http://www.welt.de/wissenschaft/weltraum/article2918545/Der-Vatikan-zwischen-Astrologie-und-Astronomie.html)

URL: [http://www.heise.de/newsticker/meldung/Leben-wir-in-einer-  
Computersimulation-1767578.htm](http://www.heise.de/newsticker/meldung/Leben-wir-in-einer-Computersimulation-1767578.htm);

URL: <http://mixstuff.ru/archives/51876>

## **Eigenständigkeitserklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder Sinngemäß, aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht.

Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Berlin, den 19.05.

Olya Majeru